РЕПОРТАЖ **E3 2005 – БЪДЕЩЕТО... СЕГА!**

**2 диска**




БРОЙ 7 (87), ЮЛИ 2005
без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

# Grand Theft Auto San Andreas

PREVIEW
# QUAKE IV

PREVIEW
# TOMB RAIDER Legend

## Sacred Underworld
## Rising Kingdoms
## Imperial Glory
## Area 51

**LIFESTYLE**
Направи си сам рингтон

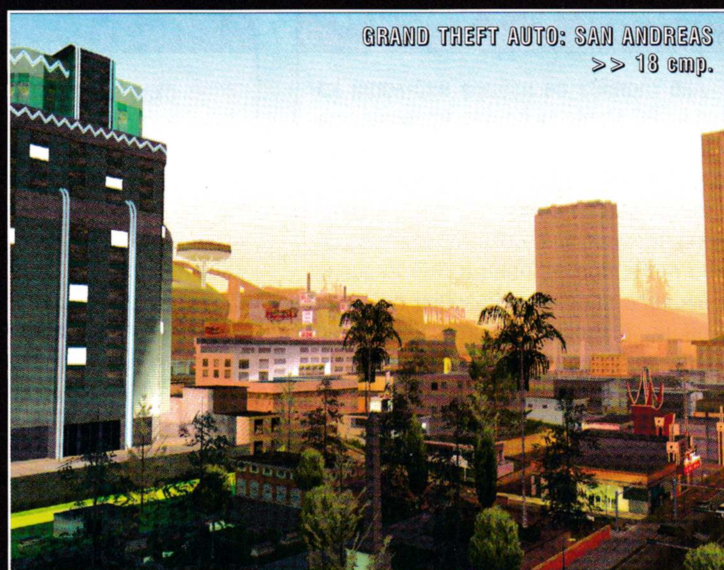
**HARDWARE**
Wireless и Gigabit Ethernet

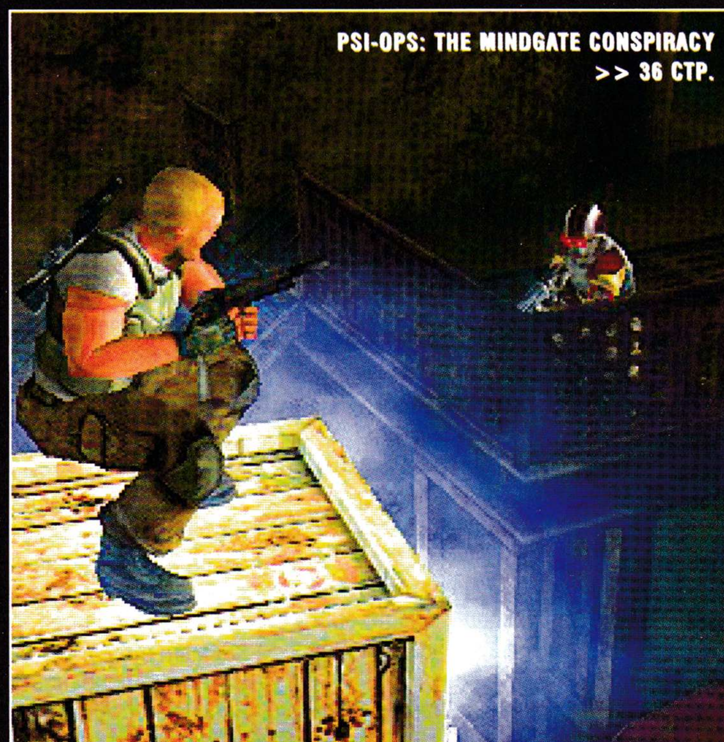
**ONLINE GAMES**
Българската онлайн мания Bulfleet

**PS MANIA**
Next Gen Game Consoles

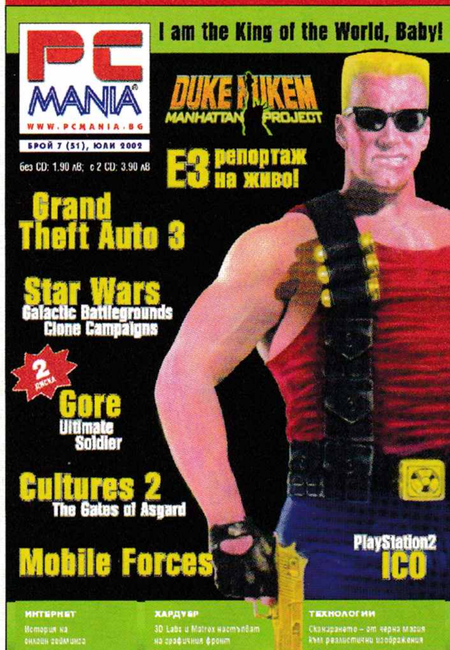



QUAKE 4 >> 16 стр.


GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS >> 18 стр.


PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY >> 36 СТР.

*"В бъдеще компютърът ще тежи не повече от тон и половина" - сп. "Popular Mechanics" (1949 г.)*



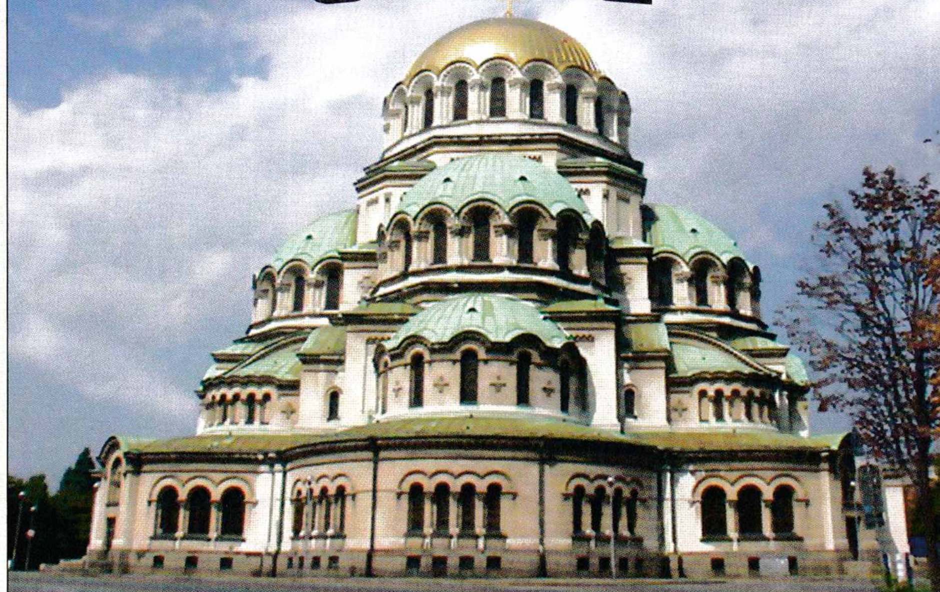

# Преди 3 години

Ако трябва се избира най-лоша корица на PC Mania за всички времена, тази от преди три години със сигурност ще е сред номинираните. Може би всичко това, което се случи или по-точно, което не се случи с Duke Nukem през цялото това време, попи и във визията на нашето списание. Разбира се, нито някой ни е виновен, нито е нарочно, просто съвпадение и лоша поличба. Но аналогията е интересна, все пак.

Ще припомня само, че след Manhattan Project не последва нищо. Дългоочакваният Duke Nukem Forever още не е излязъл. Няма друго такова чакане, просто. Няма фирма, която с по-голямо самочувствие е изговаряла "when it's done" на въпроса кога все пак най-после ще я бъде играта. Не ми се мисли колко пари и слава можеше да донесе това заглавие на създателите си. Не че и сега не биха отупали пазара едно хубаво, но вече няма да е същото, убеден съм. Просто хората претръпнаха и даже свръхочакванията сигурно няма да са основният проблем, а умереният скептицизъм, че ще се сблъскаме с един маркетингов продукт, който е направен предимно да бръкне качествено в джобовете на геймъра. Освен това пазарът е пренаситен, а и в гейминга се извъртя поне едно поколение.

Пиша тези неща без ентусиазъм, защото и аз съм от хората, попаднали под чара на Duke Nukem преди години. И съм далеч от мисълта да смятам, че славният бабаит има нещо общо с всичките тези бъркотии. Просто съвпадение, лоша поличба... Случват се тия работи.

*Петър Табов*




# Grand Theft Auto Sofia

Искате ли да се почувствате като катраненочерно нигро от гетото, при чиято поява всичко живо започва да трепери? Имате ли желание да нахлузите развлачените комбати, да се напушите като прасе, да се метнете на своя тунингован кабриолет и с пилене на гумите да разпорите асфалтовата джунгла? А случайно да ви се е искало да затъкнете в колана си 9-милиметров пищов? Ако отговорът на горните въпроси е "да", то следващият ви месец със сигурност би трябвало да мине в компанията на GTA: San Andreas...

А може би не? Всъщност за какво ви е въпросната виртуална генгста-симулация, когато родните гета ви предлагат къде-къде по-реалистично изживяване. Точно както си седях пред клавиатурата с празна, размекната от летните жеги глава, ръката ми неволно се плъзна към мишката, която съвсем небрежно кликна върху линка на известен български новинарски сайт. Все пак нали трябва да имам идея какво се случва и извън виртуалната реалност, а няккакси от около година упорито отказвам да си купя телевизор.

Та челното заглавие на въпросния новинарски сайт ме нацели като бейзболна бата по тиквата. Там се разказва как известният герой от столичните ъндърграунд среди Никола Иванов – Бобъра е обект на бомбен атентата в кв. "Гоце Делчев" заедно с още петима души. Това, което ме потресе в поредно за столичния град покушение беше, че осколки беше отнесла и нищо неподозираща 74-годишна баба, имала лошия късмет точно в този момент да минава край бронираното "Паджеро" на "бизнесмена" с прякор на бозайник от разред "Гризачи"...

И тъй като точно бях приключил с текста за GTA: San Andreas, някакво неясно усещане се загнезди в главата ми. Нещо твърде познато имаше в това, което виждах през последните дни и седмици в столичния град.

Някак твърде познати ми изглеждаха и застрашително ръбатите двойки Мерцедес "Кубче", които фучаха в GTA-стил из софийските улици. Като извадени от хит на RockStar ми изглеждаше и озверялата банда генгста-'сигаани, която около седмица по-рано уби от бой столичен професор, дръзнал да им се изрепчи.

Същото GTA-чувство ме заля и когато отново се качих в прясно ремонтираното си голфче и се гмурнах в пиковите автомобилни задръствания, където озверели шофьори с кървясал поглед отправят пожелания към женската част от човечеството.

В този момент си дадох сметка, че GTA: San Andreas може би всъщност не ми трябва. Всичко това, което го има в играта и заради което тя беше забранена в някои страни, всъщност е горчивата реалност, която виждам пред очите ми. Живот без маска и без грим – "озъбено свирепо куче", както би казал един друг герой на една друга епоха.

Има ги и генгста-персонажите, има ги и скъпите возила, има ги и наркотиците, има ги и евтините мацки, готови да направят всичко срещу две питиета 12-годишно и една "магистралка". Има ги и хората, които искат да им подражават. Така че бай-бай GTA: San Andreas, добре дошъл GTA: Sofia. Май ще бъде бъде горещо лято...

*Момчил Милев*

# ВСИЧКО Е ПО-БЪРЗО С БТК ADSL

ВИДИН
ЛОМ
КОЗЛОДУЙ
КНЕЖА
МОНТАНА
БЕРКОВИЦА
ВРАЦА ADSL
ПЛЕВЕН ADSL
ЛЕВСКИ
ПАВЛИКЕНИ ADSL
ЛОВЕЧ
ADSL Г.ОРЯХОВИЦА
ВЕЛИКО ТЪРНОВО ADSL
ЛЯСКОВЕЦ ADSL
СЕВЛИЕВО ADSL
ГАБРОВО ADSL
РУСЕ ADSL
СИЛИСТРА
РАЗГРАД
ТЪРГОВИЩЕ
ШУМЕН
ПРОВАДИЯ ADSL
ДОБРИЧ
АЛБЕНА
ВАРНА ADSL
СЛЪНЧЕВ БРЯГ
НЕСЕБЪР
ПОМОРИЕ
БУРГАС ADSL
СОЗОПОЛ
СЛИВЕН
ЯМБОЛ
КАЗАНЛЪК
КАРЛОВО ADSL
СОФИЯ ADSL
ПЕРНИК ADSL
КЮСТЕНДИЛ
ДУПНИЦА ADSL
БЛАГОЕВГРАД ADSL
БАНСКО ADSL
САНДАНСКИ
ХИСАРЯ ADSL
СТАРА ЗАГОРА ADSL
ПАЗАРДЖИК ADSL
ПЛОВДИВ ADSL
АСЕНОВГРАД ADSL
ДИМИТРОВГРАД
ХАСКОВО ADSL
СВИЛЕНГРАД
СМОЛЯН
КЪРДЖАЛИ

Сега в тези градове

ADSL Вече в тези градове

БТК ВСИЧКО Е ПО-БЪРЗО С ADSL
Високоскоростен Интернет

## БТК ADSL И В ТВОЯ ГРАД, ЗА ДА СИ ПО-БЛИЗО ДО СВЕТА

**С БТК ADSL ПОЛУЧАВАТЕ:**

- **Сигурна връзка - не споделяте линията си с никого;**
- **Възможност да ползвате телефона си, докато сърфирате;**
- **Постоянна връзка, не натоварвате телефонната си сметка за времето в Интернет;**
- **Безплатен модем и денонощна поддръжка с всички БТК ADSL пакети**
- **БТК ADSL пакети за дома и офиса**

**Сега можете сами да инсталирате Вашия БТК ADSL или да се доверите на нашите специалисти**




**Включи се сега на 0800100*; В центровете на БТК или в партньорската мрежа. www.btc.bg**

* Възможни са ограничения.

През изминалия месец класацията за най-играни игри на PC Mania претърпя няколко катаклизма. Разместването в предпочитанията на геймърите са очевидни, като лидерът продължава да бъде еднозначно и несъмнено World of WarCraft. Бяха направени опити за манипулиране на резултатите, които само показаха, че техническата грамотност на някои читатели е висока, но не и по-висока от нашата и по-специално на системния администратор. След предприетите технически мерки можем да говорим за абсолютно обективни резултати, изненадващи със своята противоречивост и разнообразие.

Втора по популярност през този месец е Heroes III. С компютърните игри се случва нещо, което можем да забележим и при мобилните телефони – не е нужно да е последен модел, щом е хубав и щом мнозина го предпочитат. Heroes III е неофициалният личен лидер на повечето Heroes-фенове, които не харесват четвъртата версия и предпочитат да се събират на гости, да пият бирички и да цъкат ли цъкат стратегии и тактики в унеса на удоволствието.

Трети е WarCraft III, който вече се е превърнал в истинска Blizzard-класика, подобно на любимия на редактора шести участник, StarCraft: Broodwar. Четвъртото и петото място на FIFA и Counter-Strike само доказват изказаната по-горе теория за мобилните телефони и игрите. През това лято футболни страсти като през миналото не се очакват, затова можем и да предположим, че симулациите пред монитора ще бъдат предпочетени, наравно с джиткането с приятели на някое игрище под палещите лъчи на юлското слънце. За пореден път директната футболна симулация се налага над статистиката, като Football Manager е едва десети. Нищо. Статистиката така или иначе не е за масовия човек.

Онлайн игрите са огромен хит по цял свят, а в Азия вманиачването е с най-шокиращи размери. Guild Wars предизвиква лесно обясним интерес, тъй като е нова, различна и провокираща. Дотолкова провокираща, че някои играчи са разбрали провокация в един друг, революционен смисъл. Доказано е, че революциите носят дългосрочно добро, но краткосрочно преди всичко разочарование. Затова и е умесно да се отбележи, че Guild Wars може би ще предизвика сензация с времето, но все още не му е дошло времето – въпреки стремежите за доказване на обратното.

Осмият Diablo II: LoD изостава само с

## КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ ЮНИ 2005?

| | |
|---|---|
| **1. World of WarCraft** | **16.71% (276)** |
| **2. Heroes III** | **10.35% (171)** |
| **3. WarCraft III** | **8.66% (143)** |
| 4. Counter-Strike | 6.60% (109) |
| 5. FIFA 2005 | 6.36% (105) |
| 6. StarCraft: BroodWar | 5.63% (93) |
| 7. Guild Wars | 4.90% (81) |
| 8. Diablo II:LoD | 4.84% (80) |
| 9. KOTOR 2: Sith Lords | 4.84% (80) |
| 10. Football Manager 2005 | 4.42% (73) |

един глас от Guild Wars, което говори добре за качествата му и годността му все още да забавлява истински. Със същия брой гласове на девето място се

# PC MANIA TOP 10

класира Knights of the Old Republic 2. За съжаление манията на Star Wars не успява да зарази по същия мащабен всепоглъщащ днешното младо поколение, както тя е сторила преди около 20 години със сегашните татковци и батковци. Всяко време със страстите си – сега е времето на MMORPG, ако още не сте разбрали.

През месец май цялата индустрия за забавление беше подчинена на задаващия се последен, трети епизод от поредицата за "Междузвездни войни". Подобна по мащаб кампания за последен път имаше около предстоящата прожекция на "Властелинът на пръстените: Завръщането на краля". Попитахме ви дали сте гледали „Отмъщението на ситите" и се оказа, че да, масово всички са се поддали на истерията и са отишли да гледат завършващия сегмент в хексалогията на Джордж Лукас. Ниският брой на хората, които са го гледали още в първата нощ, е лесно обясним, при положение че цяла София се беше юрнала към кината, за да усети понапред от останалите тръпката на известния предварително край. На фона на новините за преборване на пиратството и затваряне на сървъри, които пълнят всички вестници, броят на гласувалите, които са си спестили 6-те лева и са седнали пред монитора, е доста сериозен. За тях е останало удоволствието от инвестираните в друго 6 лева. За всички други беше големият кеф да си в препълнена зала, звуковите ефекти да те разтрисат и след това, още под въздействието на адреналина, да спориш с приятели дали Лукас отново е уловил магията или просто е въртнал едни три часа, за да изработи още неколкостотин милиона долара.

В спора се ражда истината. Да поспорим за най-добрите игри и през следващия месец на www.pcmania.bg, пък нека по-добрият победи...

## ГЛЕДАХТЕ ЛИ STAR WARS ЕПИЗОД 3?

| | |
|---|---|
| **Гледах го на кино по-късно** | 27.48% (333) |
| **Да, пред монитора** | 21.70% (263) |
| **Планирам да го гледам** | 18.73% (227) |
| **Да, още на 19 май** | 15.26% (185) |
| Не съм фен | 13.61% (165) |
| Ще го изчакам на DVD | 3.22% (39) |




head & shoulders
h&S

# ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

BRAND NEW

## По-добре късно, отколкото никога

За съжаление и този месец не се размина без забавянето на няколко геймки. На първо място – излизането на Star Wars: Empire at War – бъдещата стратегия на Pteroglyph – се отлага за пролетта на 2006-та. От секцията с често задавани въпроси на сайта на Wolfschanze 1944 пък научихме, че този посветен на Втората световна шутър, вдъхновен от истинската история за група високопоставени немски офицери, които се опитват да подготвят атентат срещу Хитлер, ще се появи през август, вместо през юни. Също така и Paraworld – стратегията, чието действие ще се развива в паралелен на нашия свят, където динозаврите все още са оцелели – няма да излезе навреме. Първоначално тя трябваше да види бял свят през последното тримесечие на тази година. Сега обаче се очаква едва през 2006-та.



## Без PC версия за 187 Ride or Die

3D Gamers получиха официално потвърждение от Ubisoft, че работата по PC версията на 187 Ride or Die е прекратена. Колегите ни са запитали френските геймразпространители за статуса на този проект, след като са забелязали отсъствието на PC логото в няколко техни анонса, свързани с играта. Уви, въпросният състезателен симулатор ще излезе през лятото единствено за конзолите Xbox, PS2 и GameCube.

HACK'N'SLASH

## Нов сеч на WarCraft III-акаунти

За пореден път от началото на годината, за огромно съжаление на всеки, обичащ да посльгва, Blizzard утвърдиха своята репутация на безцеремонни пазители на феърплея в Battle.net. Сега цели 53,928 акаунти на WarCraft III, чиито потребители са чийтвали във въпросната стратегия, са затворени за постоянно. 8,168 серийни номера са отстранени от ладъра за един месец, докато 3,331 – завинаги. Тези, които решат да се провинят повторно, рискуват никога повече да не стъпят на територията на Battle.net.

## Game Over за авторите на Aquanox

Още едно геймстудио не издържа на конкуренцията и падна в жестоката битка за слава и чест. Този път нещастниците са Massive Development – хората, сътворили поредицата Aquanox. Решението за тяхното затваряне е взето от собствениците и разпространителите JoWooD с идеята същите да могат да концентрират силите си върху заглавия с по-голямо за потребителите значение от портфолиото на компанията-майка. Въпреки всичко настоящите проекти на злочестото студио ще видят бял свят рано или късно, уверяват от JoWooD.

## Проблеми в Atari

След по-малко от година работа Джеймс Капаро – главният изпълнителен директор на геймразпространителите от Atari – подаде оставка и напусна изненадващо компанията, за да стане президент на Entertainment Distribution Corp. Бордът на директорите е назначил временно Бруно Бонел на въпросния осиротял пост, докато намери човек, който да замести Капаро за постоянно. Те не винят отцепника за това, че е потърсил по-доходоносна работа, но повдигат въпроса защо, след като е приел офертата на EDC още на 9 май, е разкрил това пред Atari едва един месец по-късно.

RUMORS

## Продължение на Divine Divinity?

На официалния сайт на Larian Studios изникна новина, в която въпросната геймкомпания споменава как от известно време насам работят върху чисто нов енджин за своята следващата ролева игра. Анонсът е придружен и от няколко скрийншота, на единия от които, стига да се загледате, се вижда пътен знак с надпис Вердистис – един от градовете в Divine Divinity. Това по всяка вероятност означава, че бъдещият проект на компанията ще представлява именно продължение на въпросното доста сполучливо RPG от 2002-ра.

## Планове за трети Call of Duty?

Още преди дори втората част на Call of Duty да е видяла бял свят, на официалната страница на Infinity Ward, в раздел "работа", се появи странна обява. В нея въпросните геймразработчици съобщават, че търсят усилено старши програмист, от една страна, за една съвсем нова поредица, и, от друга, за COD3. По всяка вероятност зад това съкращение се крие Call of Duty 3. Дали е така със сигурност обаче, ще разберем с течение на времето. Още повече анонсът бе преработен няколко дни след появата му и COD3 изчезна безследно.

## Far Cry ще се разшири?

На сайта на Play.com изникна неочаквана възможност да си поръчаме все още неозаглавения експанжън за Far Cry. Според същия източник разширението на този тропически шутър ще излезе на пазара в началото на август.

На страницата на Gameplay пък се подвизава горе-долу подобна оферта с тази разлика, че според нея новата игра ще види бял свят в края на октомври.

Засега не се знае абсолютно нищо друго, освен че въпросният експанжън (ако въобще ще има такъв) ще изисква оригиналния Far Cry, за да бъде подкаран.

## Свещено продължение

Макар и все още необявена официално, Sacred 2 със сигурност се кове с нестихващ ентусиазъм в геймработилницата на ASCARON. За това свидетелстват кратките съобщения на немски – както на официалната страница на компанията, така и на тази, посветена на въпросната диаблоподобна хек-енд-слеш ролева игра. Все още обаче не е изнесена каквато и да била допълнителна информация. Прочее не забравяйте да прочетете ексклузивното ревю на Underworld – официалния експанжън на първата част – в настоящия брой.



## Шофьорът ще се завърне

Atari обещаха, че през 2006 ще позволят на куката Танер да се завърне в едно съвсем официално продължение на Driver за PC, Xbox и PS2. Четвъртата част от тази екшън поредица е поверена отново на Reflections Interactive и ще прилича повече на оригинала, отколкото на Driv3r. И най-вече – ще включва поддръжка на мултиплейър. Действието в нея ще се развива във фотореалистична интерпретация на Ню Йорк и ще предлага мисии с нелинейна структура, обвързани около един общ сюжет.

## Отново братя по оръжие

След неочаквания успех, който постигна Brothers in Arms – този на пръв поглед просто пореден шутър по Втората световна – бе нормално да се появи и неговото официално продължение. То носи подзаглавието Earned in Blood, ще излезе за PC, Xbox и PS2 в края на годината. Играта ще предложи нова сингъл кампания, в която ще погледнете войната през очите на сержант Хартсок. Ще получите солова кампания, развиваща се в Нормандия, още мултиплейър карти, кооперативен скърмиш, допълнителни оръжия и превозни средства (като например M10 "Wolverine" Tank Destroyer).



## Playboy се разширява

Playboy: The Mansion – симпатичната сим игричка на Cyberlore Studios – ще се сдобие с официален експанжън. Той е озаглавен Party Pack и се кани да предложи нови геймплей елементи, герои и мисии. Благодарение на него ще можете да организирате лудите плейбой купони, с които Хю Хефнер винаги се е славил. Например такива, по които се влече мъжката челяд от семейство Болдуин.



## Нови карибски пирати

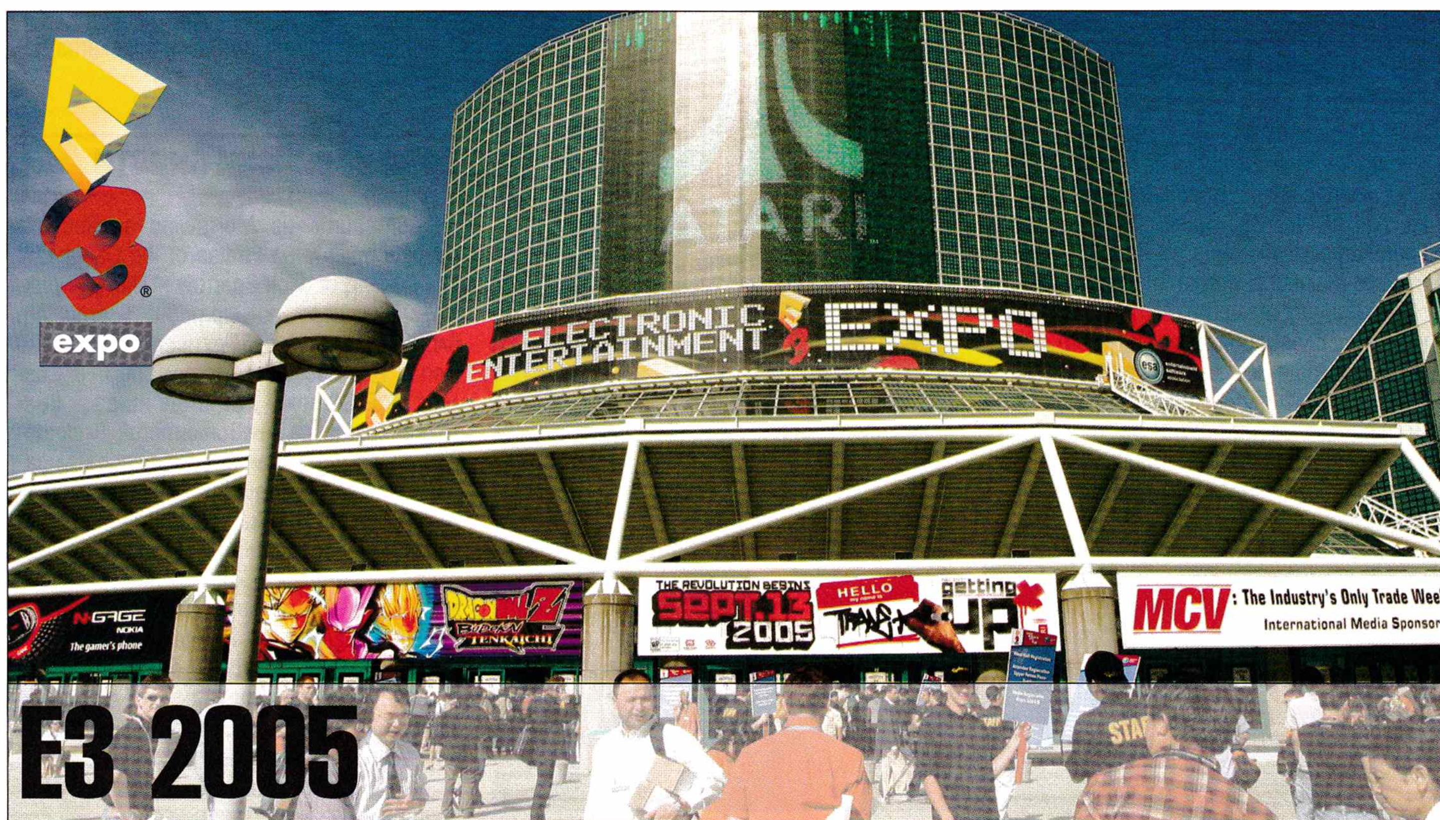
Авторите на Morrowind анонсираха разработката на Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow – екшън-приключенска игра по мотиви, взети от блокбъстъра "Карибски пирати" с Джони Деп и "Леголас" от Властелина. Тя ще излезе за PC, Xbox и PS2 и ще ни даде възможност да се превъплътите в ексцентричния и заредения с неизчерпаем запас от саркастични забележки самовлюбен перко Джак Спароу. Отново ще можем да пиратстваме, крадем, отвличаме и търсим скрити съкровища из Карибите. За разлика от предишното подобно заглавие на компанията, настоящата игра обаче ще е по-екшън ориентирана. Ще прилагате доста зрелищни комбинации от удари, докато се биете с несекващи орди от противници, и с течение на времето ще научавате нови начини да ги размазвате по пода.



### ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

| Заглавие | Издател |
|---|---|
| BloodRayne 2 | Majesco |
| Worms 4: Mayhem | Codemasters |
| Starship Troopers | Empire Interactive |
| 25 To Life | Eidos |
| Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth | 2K Games |
| WWII Tank Commander | Got Game |
| RHEM 2 | Got Game |
| ESPN Ultimate Baseball Online | Netamin.com |

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.




# E3 2005

## Бъдещето на електронните развлечения... сега!

Ето ни за пореден път пред класическата ситуация "една добра и една лоша новина". Добрата новина е, геймингът и електронните развлечения като цяло (като че ли) са на прага на истинска революция. Лошата новина е, че става все по-малко вероятно и персоналният компютър да получи своята (подобаваща) роля в тази революция. E3 2005 отбеляза поредния срив в интереса, не толкова на геймърите, колкото на издателите и създателите на игри към PC-то като потенциално средство за домашно развлечение.

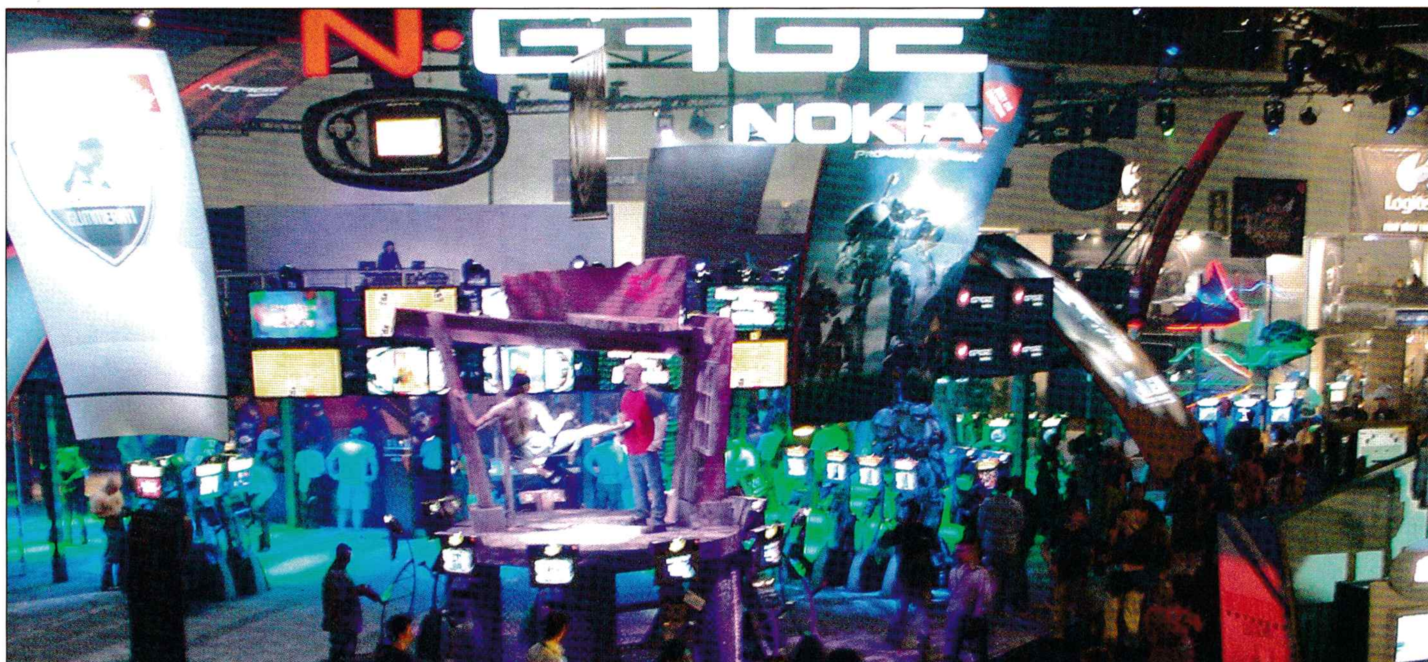
Ако някой се съмнява в думите ми, може да ги провери по един много лесен начин – просто отворете кой да е престижен геймърски уебсайт и проверете сами какво е съотношението между E3 материалите, посветени на конзолни, и съответно на PC заглавия. Оттук нататък за четящите тези редове (в рамките на PC ориентирано геймърско издание) остават два варианта. Първият, разбира се, е да ми теглят една и да продължат нататък по страниците на списанието. Не ви съветвам да го правите, защото това няма да промени нищо. Вторият вариант е просто най-после да загърбят "клубните" си пристрастия и да опитат да бъдат просто геймъри вместо "PC геймъри до смърт". Защото, мамка му, какво значение има на какво точно ще играем, щом основната ни цел е просто да се забавляваме...

### PC хроника на една предизвестена смърт?

Честно казано, лично аз също бях изненадан от сериозното отстъпление на големите издатели от идеята за персоналния компютър като геймърска машина. Не че не очаквах тази тенденция да се задълбочи, по-скоро не мислех, че конзолите ще дрънпат така смазващо напред. С изключение на кажи-речи три ключови заглавия (Age of Empires 3, The Elder Scrolls IV: Oblivion и Battlefield 2) на шоуто тотално липсваха впечатляващи "PC only" хитове. Изключвам някои Massive Multiplayer Online игри. Но пък и трите конзолни гиганта – Sony, Microsoft и Nintendo, заявиха недвусмислено, че онлайн забавлението е едва ли не главният приоритет в техните планове в битката за заветното първо място при конзолите от ново поколение. И ако преди 5 години подобни твърдения биха прозвучали по-скоро екзотично, днес почти никой не се съмнява в онлайн потенциала на домашните системи за развлечение.

След като Интернет престана да бъде запазена територия за персоналните компютри, бавно и полека се стопиха и другите два сериозни PC аргумента – фърст пърсън шутърите и стратегическите игри. И в двата случая ставаше дума за единия от двата очевидни недостатъка на конзолните игри – липсата на подходящ контролер, който да предлага поне поносима алтернатива на убийствената комбинация от мишка и клавиатура. Оказа се обаче, че през последните две години – първо, стратегическите игри здраво губят от популярността си и, второ, на куп хора вече никак не им пука колко е неудобно да се играе шутър с помощта на геймпад. Да, аз лично също не мога да не се съглася, че да играеш FPS на конзола е чиста проба наказание. Оказа се обаче, че една малка армия от "новопокръстени" геймъри не са и помирисвали PC шутър и затова са адски "happy" с Halo 2 или пък Metroid Prime. Да не говорим, че междувременно всяко ключово PC заглавие в този жанр се сдоби (или е на път да се сдобие) и със своя конзолна версия, при това за конзолите от настоящото поколение.

Преди малко споменах за "два очевидни недостатъка на конзолните игри". Първият от тях беше управлението (при това само в споменатите по-горе два жанра). Вторият? Резолюцията, разбира се. Доскоро достъпните за масовия потребител телевизори бяха наистина неравностойна конкуренция на PC мониторите. Доколко това беше сериозен проблем за геймнига е друг въпрос, на който просто не му е тук мястото. В момента HDTV технологиите при телевизорите стават все по-достъпни и до съответните премиери на трите конзоли от ново поколение (насрочени съответно за края на 2005-та и втората половина 2006-та




година) тази тенденция най-вероятно ще се задълбочи. Вместо да губя ценно място в рамките на тази статия за обяснение на принципа на "разчитане" на HDTV резолюциите, ви предлагам да прегледате ултра-кратката и прегледна статия по въпроса на следния линк – www.cheap-plasma-tv.com/hdtv-resolutions.htm. Предполагам, че тя ще ви даде достатъчно добра представа за порядъка на резолюциите, в които се целят и трите конзоли от ново поколение.

Накратко, става все по-очевидно, че конзолите са на път да предложат не само по-достъпно и по-евтино, но за пръв път и по-качествено развлечение, всичко това от гледна точка дори на чистата хардуерна фактология. Разбира се, това не означава, че едва ли не в следващите няколко месеца ще спрат да излизат компютърни игри. PC ще остане една от най-разпространените геймърски платформи в следващите поне 2-3 години. Но нейните "функции" неминуемо ще "затихват", като основният фактор за всичко това безспорно ще остане липсата на интерес от страна не толкова на геймърите, колкото на издателите на развлекателен софтуер. Именно тази "липса на интерес" провокира и доста вялото отношение на дивелъпърите към евентуални ексклузивни PC заглавия. Тази тенденция беше особено очевадна на тазгодишното E3, където единствено MMO "PC only" проекти демонстрираха някаква свежа мисъл.

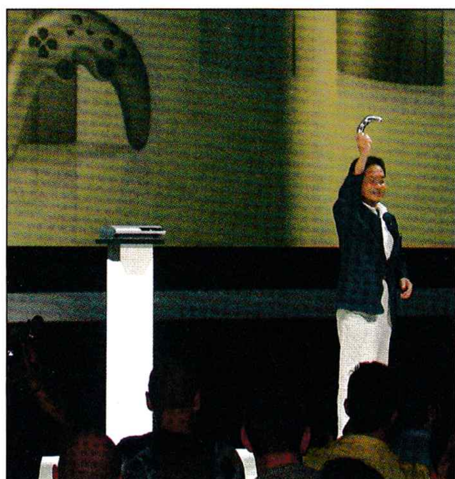
### Видео конзолите – Revolution Calling?

Че нужда от промяна в света на електронните развлечения има, това е безспорно. Поне за тези от нас, за които геймингът е нещо повече от особено ефективен начин да си убиеш времето. Нека ви попитам нещо: през последните две години колко игри сте изиграли на един дъх. Аз лично две: Prince of Persia: The Sands of Time и Half-Life 2. Не е кой знае какво при над 2000 различни заглавия, излизащи годишно, не мислите ли? И къде ли остана доброто старо време на безсънните нощи, прекарани пред екрана? Може би някои хора си мислят, че проблемът е по-скоро в тях самите, но аз бързам да ги успокоя, че това не е така. Просто игрите си приличат като никога досега.

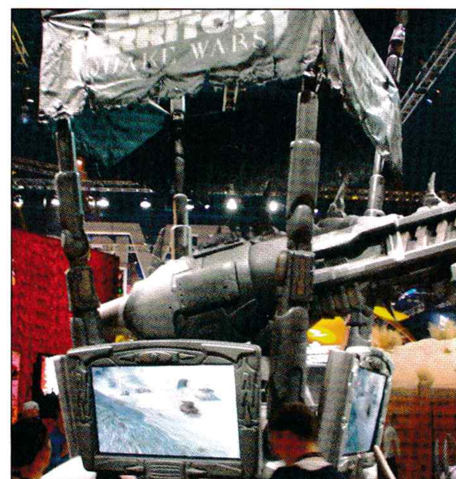
Не на последно място, вероятно и заради космическите бюджети, стоящи зад всяко по-мащабно ново заглавие, се затвърди и тревожната тенденция да се залага на сигурно.

### Игри по касови филми, игри по комикси, продължения, откровени имитации на хитови заглавия

– това е кажи-речи всичко, което свикнахме да очакваме напоследък както от PC, така и от конзолните премиери. Именно това, между другото, е и основната причина в рамките на този свой материал за E3 да говоря само и единствено за тенденции, а не за конкретни заглавия. Всеки, тръгнал да види свежи и оригинални игрални идеи на тазгодишното изложение (моя милост включително), остана здраво разочарован. Слава богу, официалното анонсиране на трите конзоли от ново поколение "възмезди" стеклите се от цял свят поклонници на гейминга. Защото независимо от това коя от тях ще грабне палмата на първенството, едно е сигурно – и Sony, и Microsoft, и Nintendo, смятат здраво да се потрудят, за да приберат нашите изкарани с пот на челото геймърски пари.









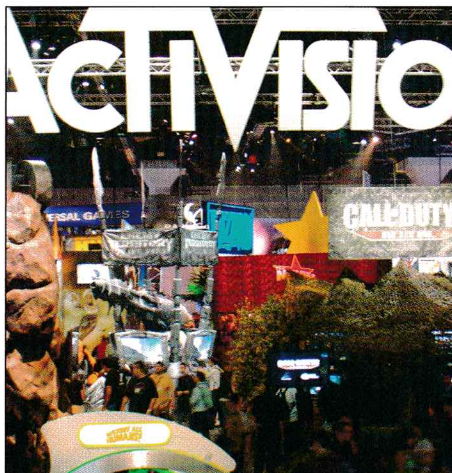

Новините около новото поколение конзоли са не една и две, а и не разполагаме с мястото за пространното представяне на всяка от тях. Затова ще опитам да започна от общите неща в концепциите съответно на Sony, Microsoft и Nintendo. Преди всичко, както вече споменах, вече никой (включително Nintendo) не се съмняват, че бъдещето на домашните забавления е немислимо без онлайн опциите, запазени доскоро само и единствено за PC геймърите. Всъщност Microsoft вече доказаха, че са способни да се справят достойно с това предизвикателство – отзивите за Xbox Live! (онлайн сървиса на въпросната конзола) са определено положителни. Засега Sony изостават по този показател, но съм убеден, че и те са си направили нужните изводи от неубедителното си представяне в предишния "рунд". И тъй като другата ключова думичка в анонсите и на трите гиганта беше "безжична връзка", онлайн достъпът и на трите нови конзоли минава през WiFi протокол. И докато Sony и Nintendo обещаха недвусмислено, че техните конзоли ще разполагат с подобен контролер, включен в самата машина, Microsoft се задоволиха с двусмисленото "WiFi ready" или с други думи – "може и да го има в кутията, а може и да ви се наложи да си го купите допълнително".

Продължаваме на безжична вълна. Контролерите (геймпадовете) и на трите нови конзоли ще бъдат безжични. Тънката разлика обаче е, че докато при Xbox 360 те ще ползват просто инфрачервена връзка, PlayStation 3 ще разчита на далеч по-актуалната (разбирай – най-вече "по-бърза" и "по-надеждна") Bluetooth технология. Засега Nintendo просто си замълчаха по въпроса, както и за куп други работи, между другото. Всъщност те дори не показаха геймпада на своята Revolution, за който из Интернет вече се носят легенди. Негласният предлог за това бе, че Nintendo се страхуват едва ли не идеята им да не бъде открадната. Странно как точно и от кого, след като и Sony, и Microsoft показаха официално своите контролери, които всъщност представляват леко модифицирани версии на тези от "предишните издания". И като си говорим за контролери, Sony надцакаха конкуренцията и по още един показател в тази категория – към един PlayStation 3 ще могат да се свързват цели 7 отделни контролера, докато при Xbox 360 те ще са до 4.

### Размазващите крошета на Sony

продължиха с уточнението, че тяхната нова конзола ще ползва Blueray формата за своята медия. Xbox 360 ще е оборудван както преди с DVD устройство. За онези, пропуснали новините около този формат – става въпрос за възможност да бъдат записани близо четири пъти повече информация на диск с размера на стандартен DVD носител! Не е ясно още с какво точно Sony смятат да напълнят един такъв диск, но това със сигурност ще им помогне в борбата с пиратството поне през първите шест месеца до една година. Да не говорим, че вече не един и два филмови "мейджъра" обявиха твърдото си намерение да подкрепят новия формат, което на практика ще превърне PlayStation 3 и в първия достъпен








Blueray плейър.

Сигурен съм, че вече ви гложди логичният, макар и далеч не чак толкова важен въпрос – "Коя ще е по-яката машина?". Защо не е толкова важен ли? Много просто – при предишното поколение конзоли Xbox имаха солидна преднина по линия на хардуера, но това не им помогна твърде. Честно казано, не знам. Едно е сигурно – коя НЕ е "най-яката машина". Това безспорно е Revolution на Nintendo. Отново уточнявам обаче, че това далеч не я прави най-малко конкурентноспособна.

Колкото до PlayStation 3 и Xbox 360, купонът беше пълен. Първо Microsoft (по време на доста спорната си MTV презентация, предхождаща E3) обявиха, че новият Xbox ще е най-мощната геймърска машина, която светът е виждал до момента. Интересно откъде бяха толкова сигурни по въпроса, като по това време нито Sony, нито Nintendo бяха анонсирали хардуерните профили на своите нови конзоли. Студеният душ за Джей Алард (вицепрезидент на Microsoft и шеф на Xbox отдела на софтуерния гигант) и компания не закъсня. На своята предхождаща E3 пресконференция Sony уточнихa простичко, че "PlayStation 3 ще е точно два пъти по-мощен от Xbox 360". "Купонът" обаче не приключи с това. Само няколко дни бяха необходими на Microsoft да се съвземат от тежкия удар и когато журналистите се завърнаха по редакциите след своето E3 пътешествие, на електронната поща вече ги чакаше пространен обзор (при това подкрепен от солиден анализ), според който Xbox 360 въпреки всичко е по-добрата геймърска машина, с акцент върху "геймърска". Няма да задълбавам върху пространен анализ на теорията (с акцент върху "теория") на Microsoft, но не мога да не споделя, че според мен това си е чиста проба "bullshit". Но пак повтарям – при конзолите хардуерът не решава нищо! И – ей-богу – така би трябвало да бъде.

Което означава, че битката отново ще бъде решена от това

### кой ще ни предложи по-добрите игри

В предишния рунд това безспорно бяха Sony. Уви, едно Halo пролет не прави. За съжаление, сред пороя от двусмислени (а понякога и откровено безсмислени) Xbox 360 лозунги, свързани най-вече с нескритото желание на Microsoft да се преборят за така любимия на всички "масов потребител", Джей Алард, Роби Бак и Питър Муур като че ли забравиха да стоплят и сърцето на редовия геймър. Microsoft нямаше с друго какво да се похвалят, освен с повече от неизбежните Halo 3 (игра, която, апропо, ще се появи на пазара точно по времето на премиерата на PlayStation 3) и Dead or Alive 5. Останалите заглавия от стартовия им каталог бяха или не особено обнадеждаващи, или просто мултиплатформени игри, които вероятно ще изглеждат по-добре на PlayStation 3. В същото време Sony размазаха аудиторията на своята пресконференция с няколко наистина колосални демота на бъдещи заглавия, като дори не си направиха труда да се позоват на подобни повече от категорични "PS3 exclusive" заглавия като Metal Gear Solid 4 и поредното GTA издание. Дори Nintendo успяха да откраднат малко от "парàта" на своите конкуренти, обещавайки на своите верни до вманиаченост почитатели, че всеки собственик на Revolution ще може да си свали безплатно онлайн едва ли не всеки от предишните хитове от каталога на издателя.

И така надпреварата за това кой пръв ще прекрачи прага на "новата ера" на електронните развлечения започна с летящ старт. За пореден път ни очакват вероятно най-интригуващите 18 месеца в историята на гейминга. И най-доброто, което ние геймърите бихме могли да направим, е да стискаме палци и на четирите основни претендента (да, не изключвам и PC като сериозен "играч"). Защото – като във всичко останало – и тук равностойната конкуренция би трябвало да означава само едно – повече и най-вече по-добри продукти.

*Ивелин Г. Иванов*

За игрите 1996-а беше доста интересен период – тогава се играеше Duke Nukem 3D, Tomb Raider, WarCraft II: Be-yond the Dark Portal, Diablo... За времето си всеки жанр е имал своя претендент за короната. По същото това време се появи и първият Quake. За няма и месец след излизането си играта направи революция – всички, играещи шутъри, забравиха за DooM, Duke, Rise of the Triad и останалите си забавления и се метнаха на "земетресението". И имаше защо – играта, първо, беше пряк наследник на DooM серията, и – второ – в имената на създателите ѝ със златни букви грееха тези на Кармак, Ромеро и компания....




# Quake I

Освен това тя за първи път предлагаше напълно триизмерни и текстурирани светове и гадини, вместо двумерни спрайтове, имитиращи дълбочина, и въртящи се заедно с играча. Макар че доста игри преди това претендират, че имат тези екстри, екипът на id са първите, които успяват да ги изпълнят де факто с тази игра – всичко, което се виждаше на екрана, е направено от полигони, покрити с реалистични картинки.

Спомням си

## как се втрещих

като срещнах първия Shambler (едни гадове, напомнящи на бели мечки) и той посегна с лапата си към мен. Тя беше като истинска – с квадратни, дебели и криви нокти, целите в кръв. А когато стигнах до първия бос, който ме замерваше с лава, направо ме хвана страх, а докато измисля как да го убия, колко зор видях! Quake I за сефте показа на геймобществото и какво значат реални светлинни източници и то динамични!

Това са една малка част от нещата, които видяхме за първи път и които после станаха стандарт за всички игри, без значение от тип и разработчик. И досега има хора, които твърдят, че тези 3D чудеса в играта, изцеждащи без проблем силите на тогавашните компютри, са били причина и повод за разработката на помощни видеокарти като nVidia TNT, Voodoo 1, Matrox Millennium и Ati RagePro, чиито последни поколения сега всеки уважаващ се клуб и геймър притежава.

Другото нещо, което сега има във всички игри, но беше вградено и разработено в Quake, са скоковете. Част от тях са бъгове в енджина на играта, но поради големия интерес към тях бяха включени в други игри по-късно. Освен обикновения скок, датиращ още от зората на игрите (първата версия на Duke Nukem от 1991-ва), тук се появяват и станалият класика рокет джъмп, както и неговата разновидност гранатен скок. Останалите видове са стрейф (с приплъзване настрани), кръгов (може да направите пълен кръг във въздуха), двоен скок и един от най-трудните, наречен заешки – bunnyhopping. При него се подскача постоянно през определен интервал, за да се увеличи скоростта на движение. Поредната новост в играта е познатият ни от следващите версии Quad Damage.

### ИСТОРИЯ И ФАКТИ

- Информация за Quake за първи път се среща през далечната 1990 година в играта Commander Keen 1 и по-точно във файла с име previews.ck1. Там пише: "След серията Киин ние работим по игра с име The Fight for Justice, която ще е най-яката геймка за PC, правена досега!". The Fight for Justice е работното име на Quake, появила се шест години по-късно...
- Един епизод от играта е повлиян от ексцентричния хорър писател от началото на XX век H. P. Lovecraft – последният бос е кръстен на име на герой от неговото творчество – Shub-Niggurat.
- Официално към играта има три адона – Scourge of Armaon, Dissolution of Eternity и Abyss of Pandemonium.
- "Земетръсната" графична машина с леки модификации се ползва от HeXen II, Half-Life и Counter-Strike (с добавени части от Quake2) и за X-Men: The Ravages Of Apocalypse и Nexuiz.

### TRENT REZNOR

Създател и лидер на групата Nine Inch Nails, която остана стандарт за стила индъстриал. Имат издадени шест албума, без да се смятат ремиксите. Последният е от тази година. Резнър е писал и музика за доста известни филми – Гарвана, Родени убийци, Изгубената магистрала и дори за филма Томб Райдър. След тези заглавия, логично лично Джон Кармак пожелава той да напише саундтрака на DooM 3, но поради скандал с мениджъра му, това така и не се осъществява. Като за капак той е продуцент и на скандалния Мерилин Менсън.

## Музиката

В играта е писана специално от Тренд Резнър. Тя се състои от единадесет страховити трака, които се въртят рандъм и допринасят за плашещата атмосфера.

Частта за мрежова игра е великолепно написана от специален екип. В оригинала си тя поддържа до 16 играчи едновременно. Представете си колко е бърза, след като е писана за скоростта на мрежите от преди осем години!

Като статистика Quake се състои от 32 сингъл нива и 6 за детмачове. Те за навързани последователно и всяко е доста различно от предишните. Размерът на което ѝ да от нивата и досега може да служи като еталон за мащаб и визия.

Гадините в играта са над десет (по-точно казано тринадесет) и между тях се открояват песовете, напомнящи на ротвайлери, огромните гнусни паяци, огретама, въоръжени с дърворезачка и пистолет в ръце (както марина от DooM, ама в акимбо режим), страховитите рицари с рогати каски (може би е Arreat's Face?), гадните риби и двата супер противни, трудни за убиване без пиниз босове – Chthon и Shub-Niggurat.

Част от оръжията са просто подобрени версии на тези от DooM, например двата вида пушки, гранатомета и тъндърболта, напомнящ последното оръжие на безименния марин. Част от тях обаче са уникални – брадвата и двете оръжия, стрелящи с 9-инчови пирони (както се превежда името на групата на Трент Резнер – Nine Inch Nails).

Версии на Quake има за всички машини по това време – Amiga, DOS, Linux, Nintendo 64, Sega Saturn, Windows. А след пускането на кода ѝ за свободно сваляне излизат безброй карти, модове и конверсии на играта. Между тях по-интересни са ProQuake, QuakeForge, Telejano, Rocket Arena, KTeam, TeamFortress, Slide и FrogBot.

И последното важно нещо, чиито корени се крият в това заглавие, е раждането на вече световноизвестния QuakeCon.

*Пеню Дачев*


За много хора Quake не е просто игра. Quake е религия :)

PC
XBox
PS2
GBA

# Quake 4

Жанр: **First Person Shooter** | издател: **Activision/id Software/Raven Software** | **www.quake4game.com** | **излиза: лято 2005**

Благодарение на Quake можете да видите фланелки с послания като: "Welcome to the promised LAN" или такива с лика на Исус и надпис под него: "He was fragged for your sins", както си му е редът. Това може и да не е първият 3D shooter, но с излизането си през 1996 той прави революция с опцията за игра срещу други хора в интернет. А колко ли от нас се стреляли с приятели на Quake 3 по клубовете, докато им затреперят ръцете? Бас ловя, че сме доста. ;) Макар и преди пет години да породи доста спорове по въпроса дали е по-добра от тогавашните си конкуренти Unreal Tournament и Half-Life, третата част от поредицата си остава класика и до днес. Дори сега тук-там се забелязват хорица, разцъкващи легендарното ниво q3dm17. Очевидно,

**само Quake може да замени Quake!**

Както изглежда, скоро q3dm17 ще отиде в историята, защото на хоризонта се задава "най-добрият Quake досега". Поне според думите на разработчиците си де. Макар Q4 да беше обявен още на експото QuakeCon през 2001 година, досега за него се знаеше само, че ще го има. Съвсем наскоро обаче id буквално ни засипаха с инфо относно играта. Като начало джитката няма да е силно мрежово ориентирана като предшественика си, а ще продължава историята на дедо си – Quake 2.

*В средата на 21-ви век Земята е обсадена от войските на чуждопланетна цивилизация – the Strogg. Отначало се смята, че извънземните искат да контролират природните ресурси на планетата, но това се оказва не съвсем вярно. Тяхната основна цел са самите човеци, отбраняващи родината си. Strogg са кибернетични воини – метален скелет, свързан чрез жици и кабели към органично тялоприемник. Strogg са истински некроманти – вземат телата на убитите земляни, обработват ги и ги вливат в собствените си редици. Като акт на отчаяние, командването на земната отбрана решава да изпрати ескадрила от космически кораби срещу родната пранета на Strogg и да прекрати войната с един решителен удар в тила на врага. За съжаление по-голямата част от изпратените войски са унищожени, още преди да стигнат повърхността на Stroggos. И все пак един войник оцелява след кацането, успява да проникне във вражеската главна база, да неутрализира системите за планетарна отбрана и дори да убие водача на извънземните – Makron...*

И дотук свършва действието в Quake 2. Както излиза обаче, ликвидирането на главатаря на лошковците не постига желания ефект – войната продължава. Все пак успехите от първото нападение не остават без последствия – защитите на Stroggos все още не работят, и хората решават да изсипят втора вълна от тежковъоръжени кашици върху главите на Строгите (...господарки? :)).

Този път вие не сте просто безименен маринец – влизате в кожата на Матю Кейн, елитен командос от подразделението Rhino Squad. След доста некадърно приземяване и надпревара с висок двайсетина метра робот, приличащ на трикрако столче (HL2 striders?), нашият човек се добира до землянски преден пост и най-накрая се събира с останалата част от отряда Носорог. Точно така – край на изпълнения в стил "самотния рейнджър" – войната бушува и вие сте просто един от войниците, запратени на далечната планета да се бият за свобода и демокрация в галактиката. Това че сте в отряд, не трябва да ви оставя с впечатлението, че ще раздавате заповеди – дори напротив, там сте, за да изпълнявате. :) Това е то, няма справедливост. Попадаме между войниците от отрядите "Четирите конника на Апокалипсиса" и естествено сте разпределен в отряда "Смърт". :)

Голям обрат в историята е моментът, когато Strogg ви залавят и буквално ви разпарчетосват в една от лабораториите си с цел да ви превърнат в един от тях. Така Матю се разделя с краката си, за да получи в замяна метални такива. За негов (ваш) късмет, група земни войници го спасяват, миг преди да му поставят най-важната киберджаджа: имплант, чрез който Strogg да контролират мозъка му. Така героят получава увеличена физическа сила, както и възможността да разбира езика на Strogg, което ви прави един от най-важните участници в офанзивата...

**Doom 3 ??**

Хората от id и Raven упорито настояват, че двете игри няма да имат нищо общо помежду си, като изключим енджи-



на. На ниво геймплей играта ще е повече пуцалка, отколкото хорър. Кръв отново се лее на поразия, но за разлика от Doom, Quake 4 съвсем няма да е толкова тъмна. Поне така твърдят колегите, присъствали на демонстрацията на тазгодишното E3, както и самите производители. На филмчетата и скрийншотовете се вижда, че нивата са доста по-осветени. Има и много екшън на открито. Обещано ни е на пушките ни да има прикачено фенерче за всеки случай (те и за Doom 3 така обещаваха, ама...). Като стана въпрос за оръжия, авторите твърдят, че най-знаковите за поредицата такива, като Railgun-a, Machinegun-a или ракетомета ще са налице. Също ни уверяват, че гайхард феновете на Q2 веднага ще разпознаят железата в играта, макар и те да не са едно към едно с тези в оригинала, заради разликата в количеството на полигоните.

Същото важи и за част от нивата – те ще са познати и същевременно доста различни, защото ако през 1996 г. лимитът при моделирането им е бил 300 полигона, сега те са 300 000. Заради изключителната графична машина на Doom 3 от Raven са наблъскали нивата с всякакви детайли, дори незначителни такива като струйки кръв, течащи от тръбите по стените в базите на Strogg (те комбинират живата материя с всичко, remember?). Освен стандартните оръжия ще получите възможност да покарате hover-танк или двуметров крачещ робот с няколко картечници и ракети. Също така всяко от ръчните оръжия ще може да бъде модифицирано, за да е по-ефективно. Например ракетометът има модификация, която ви позволява да управлявате полета на ракетата, след като я изстреляте.

Естествено, не може наследникът на Quake 3 да няма и невероятен мултиплейър. Засега авторите са твърде пестеливи на думи относно този аспект на играта, но поне се знае, че броят на играчите на един сървър е бил увеличен от смешните четирима в Doom 3 до доста по-задоволителното 12 до 16.

### Легендата продължава?

Колкото и да ми се иска да завърша статията в същия оптимистично-пролетарски дух, не мога да си затрая за някои неща. Първо на първо, играта ми изглежда доста, ама доста обикновена. Ховъртанкове, ходещи роботи – виждали сме, управлявали сме. На второ място – заемките. След като свиха от Valve идеята за гравитационното оръжие, дали ще окрадат и страйдърите? Силно се надявам да не е така. Управляемите ракети пък ги имаше още в първия Unreal Tournament през 1999-та. Цялата тази история с войната между извънземните полуроботи-получовеци и хората вероятно е била много оригинална преди десет години, но сега ле-е-еко издиша откъм иновативност. Дано се окажа лош пророк и играта наистина да е достоен наследник на баща си и дядо си. Това ще можем да установим, когато я докопаме по някое време през лятото тази година. А дотогава за вас море няма ли? ;)

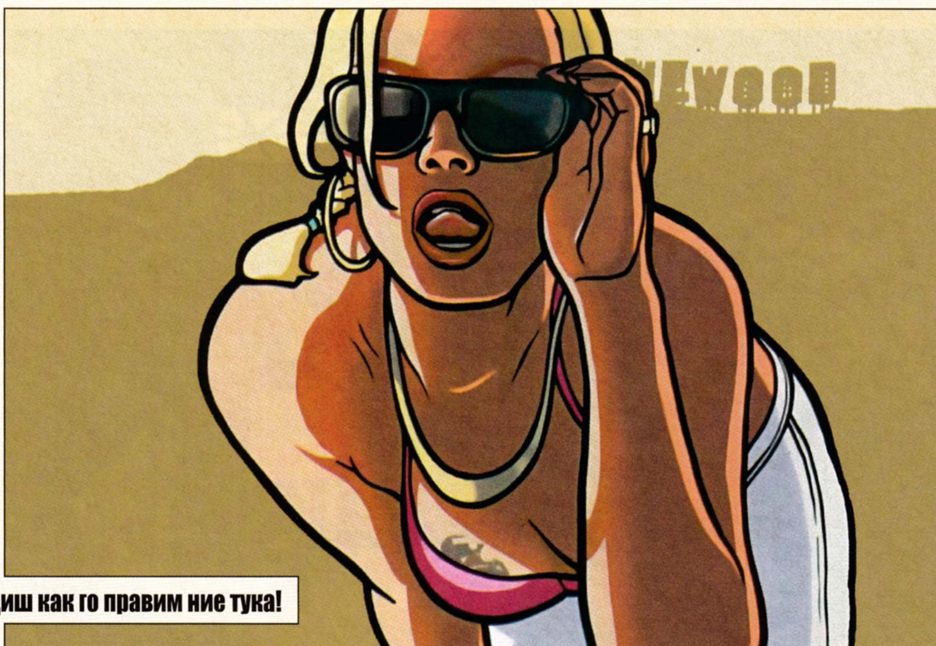
*Пламен Димитров*





Нямам друга такава игра! Освен предните серии на GTA, може би. Не, не – тази е уникална братлета. Лудница, истинска лудница и абсолютен шедьовър. Толкова е добра, че трябва да я забранят... Оп, ама те вече го правят... Еми нормално. Въпреки че цялата тази дандания с делата за насилие, провокирано от игрите, е тотален булшит. Скъпи родители: не игрите не правят от децата ви престъпници, а домашното възпитание, което им давате.

Но да не се цепим много от темата. Rockstar успяха за пореден път да разтърсят гейм, а и не само, общността с последното си заглавие. На пръв поглед не е революция, има прекалено малко неща, за да бъде наречено и еволюция, но в същото



**Yo nigaah! Нека те разходя из квартала, да видиш как го правим ние тука!**

PC | XBox | PS2 | GBA

# Grand Theft Auto: San Andreas

Жанр: **Gang sim** | издател: **Rockstar/Take 2** | **www.rockstargames.com/** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP, DirectX 9.0c** | DVD: **1**

време пристрастява. Защото правилната думичка тук, приятелчета, е "перфекционизъм". Ама ни сме си стари тарикати от гетото и ги разбираме тия неща. А и крайно време беше да можем и ние, скромните притежатели на PC платформата, да се насладим на тази игра, след като почти половин година собствениците на Плейстейшън ни гледаха някакси... от високо.

### К'во стана тука, негро?!

Край, точка с италианските мафиози. Време е да минем напред, бейби! В 90-те години на миналото столетие, пухчо. А тогава спагетаджиите малко ги няма, хи-хи. Коза Ностра е спомен и идва нов ред из гетата. Мдам, куче – идва момента, в който испаньолите и черните братя подават глави от дупките си и настава бум в истинската стрийт хип-хоп култура.

А, ето го и нашето момче – Карл Едикойси, или на кратко СиДжей. Пекан тип. Не се мяркаше много тъдява, защото полежа в затвора в Либърти. Нали го знаете – онуй курортно градче, където ако имаш кадърна пачка, няма да останеш ненапит, ненахранен и ненаеб... Но не това е важното, пък и в панделата липсват такива екстри. Време е да се приберем у дома – в Сан Андреас.

Уви, поводът за сбирката на семейството не е много добър. Старата банда е разпиляна. Другите две в съседните квартали контролират почти цялата територия на гетото, изтребвайки всеки, който застане на пътя им. Не е известно какво точно е направило мамчето, за да си заслужи куршума, но след няколко години първата сбирка на рода е именно на гроба ѝ. Сигурно вече сте разбрали, че пред вас и СиДжей има адски много работа за вършене.

### Мисията

Както казах вече, играта не е революционна. Това е все същият добър и стар GTA, но в една нова, зверски тунингована опаковка, пичове. Отново историята пред вас ще се разгръща под формата на мисии, които бавно, но сигурно, ще ви потопят в света на черните американски гета.

Първото, което ще трябва да направите, е да се приберете вкъщи. Добро местенце, в което ще можете да запазвате моментната си игра, да поразцъкате малко на конзолката (нали знаете, гангстерите и видеоигрите са тясно свързани, всъщност вторите раждат първите... леле, ако ми паднат някои хора, ще има да ритам, ритам, ритам...), да разкарате сдуханите джинси и потник, да си опнете нещо по-секси по бицепсите или просто да си починете след тежка мисия. В гаража можете да паркирате две возила, което е доста удобно, особено ако бързате за някоя задача, а в квартала, освен брички, друго за крадене няма.

След като сте се освежили, идва моментът да се срещнете с приятелчетата. На първо време това са старите ви дружки от квартала – размазани от рап и марихуана негра, които, докато ви бъзикат колко сте изкльощавели



| | | |
|---|---|---|
| графика | | 6 общо |
| звук | | |
| геймплей | | |

в панделата, вземат, че ви вербуват за някой мастит обир или наказателна акция срещу противниковата банда. Тук е и сестричката, чиято любовна връзка с един мучачо ще ви помогне да създадете контакти с латиносите. В цялата тази галимация се наместват и корумпираните куки, опитващи се да накарат неграта да се изтребят помежду си или да намажат нещо, ако си затворят очите покрай някой обир (яко, почти като при нас!). Естествено като израснете и наберете респект и слава, ще се свържете и с "легализираните" италианци, китайци и японци. Да, миличкu, Триадата и Якудза също са набутани в играта. Евентуално от малката ви местна банда няма да остане нищо, защото ще сте се превърнали в мастит гангста.

### Статс

Повечето от нововъведенията са на ниво подробности. Т.е. всеки един елемент от играта е пипнат и прешлифован, за да се стигне до неговата перфектност. Ако си спомняте, в тройката за първи път беше въведена възможността да си слагате разни нов дрешки. Във Vice City идеята беше доразвита, но все още се включваше като допълнение към някои мисии. Сега гардеробът заема централна позиция в лайфстайла ви. Навсякъде из




Задачките ви са адски разнообразни и интересни. Но някои просто обират точките. Още в самото начало ще участвате в

### злобен Shoot-out

– пристига гангстакарът – това е кола, натъпкана с негра с автомати, и за секунди всичко на улицата или заляга, или поема оловен сандвич в стомаха. Докато се опитваме да стабилизираме колата си, се пуцаме сватбарски с един розов кадилак на фона на Snoop ДиОуДъбълДжи и крясъците на един от пасажерите ви относно стрелковите му умения и пълния му стомах. Култово! Ще изпразните военните силози на националната гвардия. Ще събираме пички за купони. И, разбира се, ще крадете коли, мотори, каравани, велосипеди, и в общи линии всичко, с колела, което се тътрузи.

В края на всяка успешно изпълнена задачка ще получавате не само кинти, но и по мъничко респект. Колкото повече от последния имате, толкова повече нови неща ще се разкриват пред вас. Възможността да закупувате нови сгради, да поведете собствена банда или се свържете с други престъпни организации. Да, неуграда има пръснати магазинчета, от които можете да си накупите модни парцали, за да впечатлявате неграта.

Първо – задължително е в началото да носите цветовете на своята банда. Една зелена кърпа и джинси вършат работа. Куул цайсите, медальонът, ролексът и готините патъчки са въпрос на избор и банкова сметка. Освен че шашкате пичките, допълнителният респект ви идва добре. За да сте в крак с афротенденциите, можете да отскочите до най-близкия бръснар и да превърнете мутрата на СиДжей в изискано гъзе или растафарски гегредент. А когато приключите с тези банални неща, е време да скокнете до фитнеса и да понапомпате малко тези мускули. Последното пък вдига сексапила ви, пък и гори калориите, които, ако се натрупат, започват да влияят на скоростта, с която тичате и.... Виждаме ли как едни съвсем дребни детайлчета, добре свързани помежду си, могат да променят геймплея на макрониво. И това е само началото.

Трябва да се отбележи също така, че колкото повече ползвате някое умение, толкова по-добри ставате в него. Ако

прекарвате по-голямата част от времето си зад волана, колите във вашите ръце ще ускоряват по-бързо и ще бъдат по-стабилни на пътя. Същото важи за мотоциклетите, при които първите няколко часа употреба са физическото превъплъщение на поговорката: "Животът е низ от възходи и падения". Употребата на различни оръжия пък ще подобрява мерника ви и ще ви позволява да използвате по-усъвършенстваните модели. И деца, отмина времето на 9-милиметровите. Дупетата в квартала вече ходят с АК-47 и РПГ-7, мдам. Друга много сладка хрумка е заимстването на стелт елемента от друго заглавие на компанията – Manhunt. Точно след зверска гонка с куките, едно прокрадване из сенките и особено злобното екзекутиране на някого с нож в гръб, може да подейства доста освежаващо.




Общият резултат е, че вече можете много по-силно да се персонализирате с героя си, да се почувствате истинско негро (пък било и за малко), почти да подушите миризмата на джойнт в квартала или да усетите жилването на иглата, докато ви правят първата татуировка. И дори в един момент ви идва да изоставите мисиите и просто да си цъкате из града за кеф.

### Лайфстайл

Дребните подобрения са буквално навсякъде. Във Vice City например беше вкарана една стъпка към реалистичността – възможността да пукате гумите на колите. Сега тази опция е допълнена – с точен изстрел можете да свалите собственика на превозното средство през стъклото, а екзекуция, в която със снайпер мушвате едно куршумче в резервоара на колата, превръщайки последната от МПС във фойерверк, определено може да ви качи адреналина.

Светът на Сан Адреас е много по-жив и реалистичен. В него хората вече не са просто фон и евентуален бърз начин за събиране на средства. Те ходят на работа, обичат се, гневят се, грабят се и се пуцат по улиците, също както и в истинския живот. Някои от по-социалните ви действия, са представени под формата на мини игри. Заимствана е системата от последния Лари при танците и фенските изпълнения с коли. Т.е. когато денсите или искате да разклатите колата, в долния край на екрана започват да се нижат едни поредички от стрелкички и вие трябва да нацелвате правилното копче в точно определен момент. Което пък ми напомня и за ъндърграунд секцията на играта. Освен да пребоядисвате и поправяте колата си, можете да я замъкнете в един от новите магазини, за да бъде тунингована. Екстрите варират от най-обикновени спойлери и външни подобрения, до ултра здрава хидравлика и нитро бутилки.



Фактът, че вече се намираме в 90-те, естествено влияе и на автопарка. Не че имах нещо против ретро возилата, но едни от най-култовите модели на американското автомобилостроене се появят именно в последното десетилетие на миналия век и някакси оставят по-добро впечатление. Единствените по-сериозни нововъведения са аеропланите, заемащи доста по-солидна част от геймплея (е, то след Battlefield-а и куп други геймки, в които летящите возила се интегрират перфектно в геймплея, дизайнерите не са имали друг избор) и велосипедите. С последните можете да правите доста интересни стънтчета между другото.

В желанието си за още по-голяма разчупеност, играта ще ви смъква доста често от четириколесния звяр и ще ви набутва в някоя сграда. Дори една от мини игрите е да изнасяте тихичко покъщнината на някоя блудна душица, обикаляйки из спалнята му.

### Визия и звук

Честно казано, когато първия път видях филтъра за горещо време, помислих, че нещо ми се е бъгнал мониторът или видеокартата. Също както и геймплеят, графиката е същата като в предишната част, но изсмукана на макс, за да се постигне най-доброто за нейните възможности. Резултатът е не най-красивото нещо, но за сметка на това имаме доста лек по съвременните стандарти енджин, изобразяващ цял град, множество филтри за различните атмосферни условия (дъждът е направен мега-реалистично) и може би най-важното: общата хомогенност на света. Ако запалите колата и отпрашите по някоя от извънградските магистрали, ще попътувате из китни селски пейзажи, ще отминете едно-две малки градчета и няколко езерца, преди да стигнете до следващия град и урбанизацията не ви погълне.

А музиката... ами какво да кажа, освен че радио K-jah отново е на линия, зареждайки ви с мъдри съвети относно бог и Ганджата. Останалите радиостанции бълват хитовете от преди 15 години, а рекламните паузи понякога са по-добри от самите парчета. Ретро, реге, американски поп-фолк (или повече познат като Кънтри), рап, хип-хоп... Всичко, абсолютно всичко, над 4 часа саундтрак. Все още се опитвам да сваля парчетата от играта, за да мога да ги слушам "офлайн".

За финал – наистина е трудно да се изчерпи темата GTA. Тази игра ми върна вярата в "офлайн" клона на киберзабавленията. Нали знаете, щом нещо някъде го забраняват – значи си струва. Палци горе!

*Георги Панайотов*

*PS: Нито едно листенце марихуана не бе наранено при писането на този текст.*

*PPS: – Не, авторът не е напушен, просто се вживява в играта. ;-)*

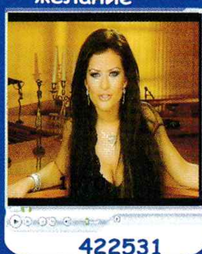
ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР **2260** Mtel и GloBul

ОБАДИ СЕ ОТ СТАЦИОНАРЕН ТЕЛЕФОН НА **0900 40 400** Mtel и GloBul



www.folk.bg

## *хит рапъг клипове


преслава - дяволско желание
422531


глория - изповед
422532


амет и 88 - i love you
422533


мая - party time
422534


ивана - не е ваша работа
422535

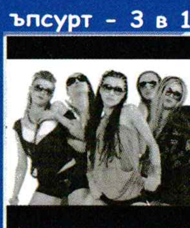
## *видео клипове за твоя gsm


секси мацка прави телефонна любов
422536


не е истина, много е секси
422537


усети еротичните фантазии на Джинджър
422538


женска любов
422539


зъпсурт - 3 в 1
422540

## *true tones

### топ

| | |
|---|---|
| ама че си глупава | 422546 |
| ку**а миризлива вдигни си телефона | 422547 |
| велик е нашият войник | 422548 |
| вдигни го ма | 422549 |
| 8 хиляди марки | 422550 |
| мама каза че ще ми купи куче, ама друг път | 422551 |
| много пъти съм се напивал | 422552 |
| няма, няма проблеми никви | 422553 |
| стани ми дама на бала | 422554 |
| ти си чукундур | 422555 |
| муха | 422556 |
| стар телефон | 422557 |
| пчела | 422558 |
| свиркане по мацка | 422559 |
| петел | 422560 |
| бебешки смях | 422561 |

### рапъг хитове

| | |
|---|---|
| райна и константин-това е любов | 422562 |
| преслава - завинаги твоя | 422563 |
| мария - побъркани от любов | 422564 |
| магда - нали ти казах | 422565 |
| гергана - някой ден може би | 422566 |
| преслава - дяволско желание | 422567 |
| тони дачева - липсваш ми | 422568 |
| емилия - целувай ме | 422569 |
| ивана - не е ваша работа | 422570 |
| мая - party time | 422571 |
| глория - изповед | 422572 |

422588 422589 422590

## цветни анимации


422573 422574 422575
сосен секс над 18 г.
422576 422577 422578
422579 422580 422581

## цветни картинки


422582 422583 422584
422585 422586 422587
сосен секс над 18 г.
422591 422592 422593

## *теми


422541


422542


422543


422544


422545

Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра true tone или видеоклип получава **безплатно** Top Tone абонамент за 4 седмици.

TopTone

TOP TONE ще ти съобщава всяка неделя в продължение на 4 седмици, коя е топ полифоничната мелодия и как можеш да я получиш.

И преди, и сега с FOLK ще си на върха. За да се абонираш без да поръчаш
Изпрати: FOLK на номер 2250.

Как да спра абонамента си?
изпрати sms със съдържание FOLK STOP на 2250

цена:0,50лв.(без ДДС)

## java игри

само при нас всички игри и видео клипове на 1 sms от 2лв.

- **422594** Кратък анлийско-български речник. Изисквания: необходимо вашият GSM да поддържа кирилица!
- **422595** Двама играчи контролират два отбора, всеки от които се състои от четири бойни червея
- **422596** Много забавна еротична игра. Разновидност на тетрис, но с жени и мъже.
- **422597** Събери достатъчно опит за да се завърнеш в своя град и да предизвикаш своите врагове. НОВО
- **422598** С КамаСутра - специално, ще научите много за изкуството за правене на любов НОВО
- **18151** Твоята задача е да спреш злите нашественици и да спасиш земята.
- **422599** Терористите идват. Мисията ти като антитерорист е да ги победиш. НОВО
- **422600** Ще откриете вашето бойно изкуство плодотворно за защитата от коварните атаки на враговете.
- **422601** Г-н bone трябва да събира магическите камъни и да предотвъртява преследването. НОВО
- **422602** Ако обичате да играете pinball сега е момента. НОВО
- **422603** Изчисти екрана от блоковете и се наслади на снимките на перфектни девойки. хит
- **422604** Мисията ти е да се вмъкнеш в замъка на краля и да откраднеш колкото се може повече злато.
- **422605** Крис - покровитлят на чудовища, трябва да освободят мястото от злото. НОВО
- **422606** В тази игра, поемаш ролята на специален агент.
- **422607** Помогни на Кати да открие сестра си.
- **422608** Ако не рискувате, няма да спечелите. Търсете самоличността си и истината за тази планета.
- **422609** Можеш да поставяш мини и да стреляш по вражеските танкове. НОВО
- **422610** Това не е просто голф. Това е направо необикновен, щур, екстремен голф.
- **422611** Твоята мисия е да унищожиш идващите врагове, които са предимно танкове и самолети. НОВО
- **422612** Wicked Football е бърза игра на футбол. Играта обединява големи световни отбори с много добри футболисти
- **422613** Когато цветовете на hadowblade са различни от тези на неговия враг той атакува. НОВО
- **422614** Трябва да разбиеш всички духове и зверове. Прицели се точно и нанеси поразяващ удар по тях.
- **422615** Дявола-ловец трябва да отбранява мира в гората през нощта. хит
- **422616** Винаги е голямо удоволствие да сравняваш момичета, особено, ако са секси модели. хит
- **422617** Чию - богът, но войната се събудил от тъмнината и повел своите чудовища да атакуват човешкия свят. НОВО

## как да поръчам?

**важно**

* за да провериш, дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя gsm, зареди wap.folk.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта

**поръчка с sms?**
изпрати sms на номер
**2260** за Mtel и GloBul
с кода на продукта и индекса на GSM-а ти
1sms = 2 лв. без ддс

**индекси на марки GSM-и**

| | | | |
|---|---|---|---|
| N | Nokia | E | Sony Ericsson |
| SI | Siemens | A | Alcatel |
| SA | Samsung | M | Motorola |

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри, теми, видео клипове и анимации, трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

**поръчка от стац. телефон**
набери **0900 40 400**
и следвай менюто.
за абонати на Mtel и GloBul
1,50 лв./ мин. без ддс

**Изпрати с sms на приятел!** -
изпрати sms на номер **2260** за Mtel и GloBul
с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятеля!
1sms = 2 лв. без ддс

**пример за поръчка:** 65160N → 2260

за контакти: info@folk.bg

МТелеком

Знаете ли какво даваха по телевизията на 22 май от 21:32? Същото, което повториха малко по-късно – в 3:30 сутринта – Tomb Raider. И сега осъзнавам, че страшното в моя случай е не, че го гледах и двата пъти. Проблемът е, че филмът дори не ми харесва толкова много, бих могла да си го пусна и сама по друго време, но въпреки това го гледах и отново и отново. При все че дори не ми беше за първи, втори или който и да е път, който мога да изобразя с едноцифрено число.

**From Tomb Raider... To Hero... To Legend**



PC
XBox
PS
GBA

# Tomb Raider: Legend

жанр: **Action/ Adventure** | издател: **Eidos Interactive/Crystal Dynamics** | **http://www.tombraider.com/** | излиза: **когато е готова**

Тема на статията обаче не са моите мании или лудости, които не знам как все още си остават недоказани по документи. Тема на статията е манията на една доста по-значителна цифра хора.

Става дума за

### разработваната от Crystal Dynamics

(наследили от Core Design) следваща част на играта Tomb Raider. Този път ще видим нов-новеничък енджин. Всичко, което не виждате, няма да товари PC-то и видеокартата ви до изнемогване. Екипът, който работи по играта, е този, създал Legacy of Kain: Defiance. Главен дизайнер на героинята ни обаче отново е Тоби Гард – създателят на Лара Крофт, работил с Core по първата част на играта.

Ключовите думи в това, което е известно за играта, според мен са: „ИЗГУБЕНИ", „ДРЕВНИ", „ГРОБНИЦИ". Най-голямата стъпка напред е връщането към корените на поредицата и същината на нещата. Играта винаги е била наречена Tomb Raider и за мен е голяма нелепост това, че в предната част фактически нямаше ровене гробници и археологически подвизи. Сега Лара отново посещава всеки континент. Приключението ви позволява да посетите екзотични и красиви места с невероятна атмосфера – Западна Африка, джунгли, древни гробници, скована в лед планини.



### 70% от действието ще се развива под земята

Ще разглеждате неоткрити храмове и погребални зали, които за мен са истинска прелест :-D! От демонстрациите, които видях досега, мога да кажа, че старото усещане, което наистина липсваше на феновете, най-после отново присъства. Снопове ослепителна светлина проникват през обраслите в мъх древни каменни плочи, покрити с йероглифи и ритуални символи, и пронизват всепоглъщащия мрак. Залите са огромна плетеница от древни механизми, създадени, за да изцедят и последната капка желание на иманярите да грабят древни съкровища.

Въпросните механизми са в основата на вашите пъзели. Вече няма да ви се налага да се занимавате с ръчки или по-точно не основно. Пъзелите по-скоро разчитат на това да използвате силата на Лара, оръжията ѝ или нещо друго като например вода или огън. Всяко подобно предизвикателство при това има по няколко решения. За да ви улеснят, създателите на играта са направили Лара така, че да поглежда в посоката, в която може да бъде открита подсказваща ви следа. Освен това самите пъзели ще са на мястото, където се намирате, така че няма да ви се налага да дръпнете ръчка на едно място и после да търсите къде е скрит резултатът.

Когато излезете на открито, буквално усещате свежестта на въздуха. Из него летят птици. Кристални ручеи се спускат по скалите и се разбиват в бистрата водна повърхност. В една демонстрация можем да видим как Лара задейства чудовищен механизъм от зъбни колела и вериги, който блокира огромната водна завеса, образувана от водопад. Това разкрива таен проход, който води в дълбините на неоткрит храм. Атмосферата се допълва и от музикалното оформление, което също може да се чуе в демонстрациите на играта.

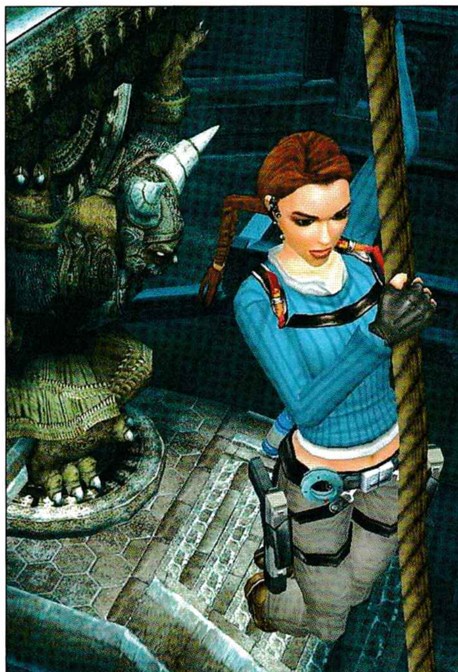
### Друг акцент

в новия Tomb Raider е историята. И този път наистина съм заинтригувана от това, което авторите ще ни предложат. Ще бъде разкрита част от миналото на Лара, за което всички сме чували, но никога не е било пряко засягано в игрите. Ще разберем какво е това, което и се е случило в Хималаите, което я е превърнало в човека, който е днес.

Играта неслучайно носи подзаглавието „Легенда". Ще се сблъскаме и с древен мит, който е ключът към всички отговори. Лара е по следите на тайнствен артефакт. Този път обаче не тя е начело на парада. Винаги няколко стъпки пред нея е нейният опонент. Той разполага с неприлично голямо количество пари и също може да си позволи да обиколи света. Ще се срещнем и с нова героиня, която в даден момент от играта се състезава с Лара. Историята ще включва и нови основни действащи лица, но ще присъстват и познати ни вече фигури от миналото на Лара. Авторите потайно споменават и за герой, когото сме мислели за мъртъв.

Tomb Raider: Legend ще има три степени на трудност, ще включва осем нива, които ще трябва да посетите (пренасящи ви на различни места). Картите обаче





ще са обширни и осеяни с много checkpoints. Новата част предлага около 10-12 часа игра с много възможности за разнообразно преиграване.

За да се справите с всички трудности, ще разполагате и с няколко нови попълнения във

### вашата екипировка

Имате слушалки с микрофон, които ви позволяват по всяко време да се свържете с вашия екип в името ви. Освен това ще си помагате с бинокъл и магнитно приспособление с кука на края (което в една демонстрация използвате, за да придърпате към себе си сал, оставен до отсрещния бряг от вашите опоненти). Имаме и flare, с които, както и преди, можете да осветявате своя път. Тук много ми харесва фактът, че въпросните магнезиеви факли наистина осветяват помещенията, а не само лицето на Лара и всичко на разстояние 5 сантиметра. Светлината е толкова яркочервена, че изглежда почти магическа. Красиво е просто.За момента авторите отказват да коментират въпроса дали ще карате превозни средства. В една демонстрация обаче се вижда как Лара се носи на мотор. Така че може би отговорът е "да". Разбира се, остава и вероятността това да е само анимация от играта.

Разполагате и с разнообразни оръжия. Двата пистолета, които винаги са с вас, отново присъстват в инвентара. Имате и гранати. Можете да взимате и арсенала на всеки ваш победен враг. Не можете обаче да носите повече от едно противниково оръжие с вас, защото раницата ви вече не е с неограничено пространство. Заедно с цялостното завишено ниво на реализъм Лара ще носи и всички свои предмети по тялото си, на видими места.

В помощ на нашата героиня са и нейните акробатични способности. Системата за движения е още повече подобрена. Няма да ви се налага да направите крачка назад, за да отскочите напред (както беше преди). Запазили сте цялата си гъвкавост и способността да се движите по всяка повърхност. Отново ще можете да скачате, да се пързаляте по склонове, да се люлеете и прехвърляте по въжета, да използвате лостове.

Разполагате с цялата свобода на движение, която играта ви е давала и преди. Сега обаче всичко е анимирано значително по-добре. Най-красивият пример за това е гмуркането със скок, което Лара правеше и досега. Сега обаче в една демонстрация можем да видим как тя се оттласква с крака от земята нагоре, разперва ръце... и за миг камерата ни показва различни гледни точки – част от движението, заключено в един застинал момент. После с цялата грациозност на скок в стил бънджи Лара се устремява надолу към водната повърхност, която е готова да я погълне.

Този пример илюстрира и новата система от гледни точки, която авторите ни предлагат. Камерата сама ще избира най-красивия ъгъл под който да ви покаже всеки момент от приключението. Ако това ви смущава обаче, ще можете и сами да си поиграете с настройките...

Като човек, който не обича зимата, за пръв път я чакам с такова нетърпение. А може би за седмици. Или както казваха във филма, който ви споменах, че гледах наскоро два пъти: „не бях виждал нещо, за което да знам толкова малко и така да ме очарова". С нетърпение ще очаквам още някоя подробност за играта. Засега последната такава, която ми е известна е, че ще се разпространява за PC, PS2 и Xbox.

*Лили Стоилова*

Живеейки във времената на World of WarCraft и Guild Wars, струва ми се забравяме, че Massive Multiplayer Online жанрът не се изчерпва само с тези игри. Колкото и безспорно класни да са те, има и други не по-малко интересни и зарибяващи онлайн RPG-та. Такава джитка е обектът на тази статия – Star Wars: Galaxies. Феновете може би знаят, че Galaxies всъщност излезе преди... две години! По една или друга причина обаче могава този тип игри не се радваха на такава популярност у нас. Конкретният повод за написването на статията е expansion pack-ът Rage of the Wookies, но смятам, че едно малко разясняване на цялата тема няма да ви дойде зле. ;)

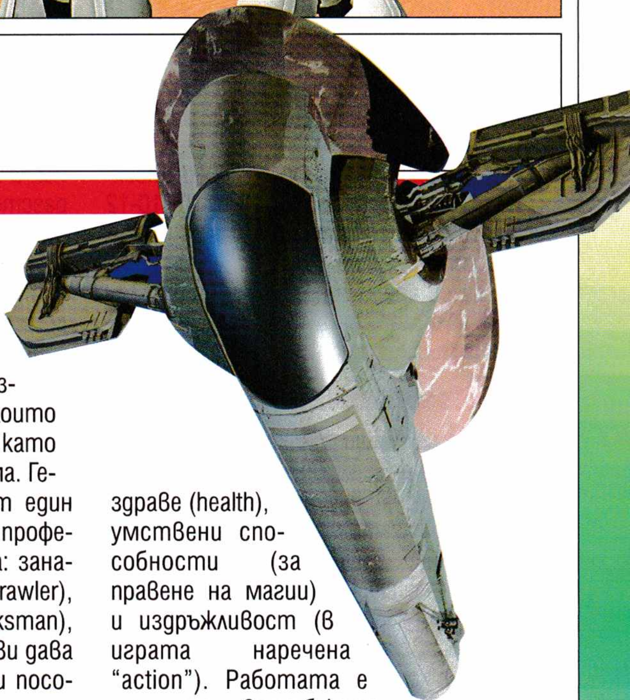


**ММО или детска мечта?**

PC
XBox
PS2
GBA

# Star Wars: Galaxies

Жанр: **MMPORG** | издател: **LucasArts/Sony Online** | **http://starwarsgalaxies.station.sony.com** |



### Star Wars Galaxies: An Empire Divided

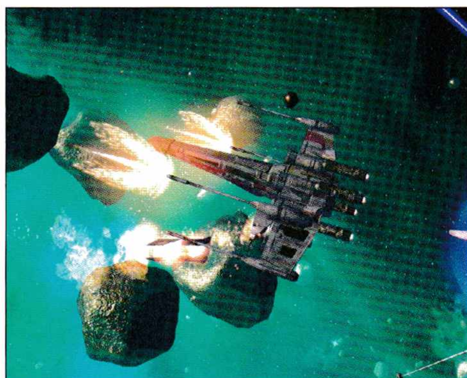
Играта излиза през 2003 г, когато в родината все още не се говореше многомного за онлайн забавления. Не така стоят нещата по на запад от нашите географски ширини обаче – по това време в Европа и Америка вече си цъкат EverQuest и Dark Age of Camelot, та пушек се вдига. Тогава бай Джордж Лукас, с помощта на Sony Online, пуска на пазара едно MMORPG, чиято цел е да бъде не просто игра – а сбъдната детска мечта. Едва ли някой не знае колко фенове има SW вселената в Щатите например, и всички те чакат с огромно нетърпение възможността да се потопят в екшъна между Бунтовническия съюз и злата Галактическа империя. Наистина, по отношение на атмосферата играта е 99% перфектна: веднъж логнал се, геймърът попада в добре познатата галактика “far, far away”, заобиколен от най-разнородни извънземни, дроиди, наемници и имперски щурмоваци. Чест прави на Sony, че не са окрали безпощадно другия си хит – EverQuest, а са вложили огромна доза иновация в заглавието. Разбира се, атмосферата е солидно подплатена с автентична SW музика и доста добра графика (не само за тогава, но дори и по сегашните стандарти).

По отношение на геймплея Galaxies има какво да каже дори на някои от актуалните онлайн джитки. Геймърът има избор измежду осем различни раси, сред които хора, мон каламари, родианци и др. като стартови класове на практика няма. Героите започват да се различават един от друг едва след като си изберат професия – общо шест на брой. А те са: занаятчия (artisan), скандалджия :) (brawler), артист (entertainer), стрелец (marksman), медик и скаут. Първата професия ви дава възможност да строите всякакви пособия – от оръжия до мебели. Втората и третата ви правят съответно melee и ranged бойци. Следват различни видове лечители, а скаутът се специализира в строенето на лагери, поставянето на капани и извличането на ресурси. Точки experience не съществуват – уменията се подобряват в зависимост от това колко често се ползват. Особено интересен пример е артистът – за да подобри уменията си да лекува “бойната умора” на други играчи, той трябва да отиде в някое заведение, да се качи на сцената и да започне да свири и да танцува! При това той се развива толкова по-бързо, колкото повече играчи го гледат. И това ако не е свежа идея, здраве му кажи! Впоследствие професиите се разклоняват до над 20 advanced подпрофесии. За съжаление тази система довежда до някои нежелани странични ефекти – в оригиналния си вид играта е повтаряща се, времеизяждаща и общо взето безинтересна от един момент нататък.

В Galaxies героят ви има три основни показателя, които трябва да се следят – здраве (health), умствени способности (за правене на магии) и издръжливост (в играта наречена “action”). Работата е там, че гушвате букета, ако ви свърши дори един от тези показатели. Нещата се усложняват от факта, че ако искате да използвате някое специално умение, трябва да “заплатите” за него с част от точките на някой показател. Така че, колкото повече се биете, толкова повече се приближавате до ръба на смъртта и ако не искате да лежите с дни в болница при медиците, трябва да посетите някои от споменатите по-горе барове и да послушате някой артист.

Бойната система също добре пасва на казаното дотук, защото в нея се отчита дори къде точно ви е ударил врагът – удар по главата намалява умствените ви способности, ако ви фраснат по краката губите “йекшън”, по ръцете и тялото – здраве (health). Това позволява на добър боец да нападне врага си в най-уязвимите части и прави битката поне малко по-независеща от екипировката.

Като стана въпрос за екипировка, адски важно е да се знае, че в играта почти няма NPC продавачи/купувачи на стоки! Цялата икономика зависи единствено от









играчите, а покупко-продажбите стават чрез специални терминали, през които се наддава за предмети, сложени в аукцион от други хора. Трудно е да се каже дали цялото това е добра идея – като начало, няма база за сравнение и трудно се разбира реалната стойност на екипировката.

В крайна сметка обаче играта съвсем не може да се нарече отлична – много от обещаните неща не присъстват в нея. Градове, управлявани от хора, превозни средства и животни няма. Дори няма джедаи или някаква възможност да опознаеш Силата. Светът е огромен, но празен. До този момент основният коз на геймката са думите "Междузвездни войни" в заглавието.

### Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

Тринадесет месеца след излизането на оригинала довтасва и експанжънът. През това време игрицата е доста променена чрез пачове – добавени са превозни средства, геймърите могат да създават свои градове, дори джедаите са щогоде често срещано явление. Но най-голямото нововъведение, идващо с адона, са междупланетните полети. Играчът вече може да си закупи/построи свой собствен кораб и с него да си перка из галактиката. За целта са добавени четири нови професии – корабостроител, freelance, бунтовнически и имперски пилоти. Веднъж избрали фракцията, не можете да се върнете назад и ще сте ограничени само до нейните кораби. За самолетче трябва да се обърнете към корабостроител, оръжейник и куп други хора, но резултатът обикновено си струва. Моделите са най-разнородни, като се започне от най-мизерните бракми, които даже нямат хипердвигател, до гигантски такива, на които могат да се покатерят по трима-четирима човека, за да стрелят с оръдейните кули.

Проблемът този път не е в липсата на съдържание. Въпросът е там, че новостите са насочени главно към ветераните на играта – космическите кораби са доста скъпи и естествено хората, трупали богатство с месеци, имат достъп до по-добри летящи консерви. Това, от своя страна, обезсмисля голямата част от PvP битките – новаците с тенекиените си корабчета дори не могат да пробият щитовете на ветераните, какво остава да им нанесат сериозни щети... Затова PvP боевете в открития космос са направени само по желание, което е добре за играчите, макар да разваля леко атмосферата (X-Wing и TIE Fighter се разминават все едно са първи приятели).

### Star Wars Galaxies: Episode III Rage of the Wookiees

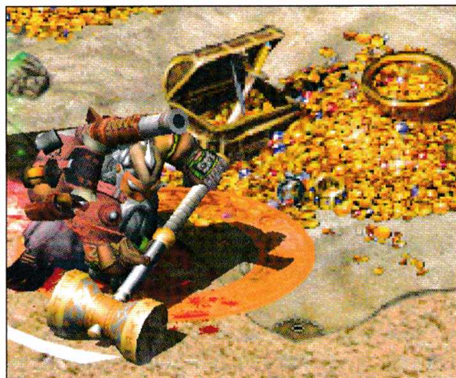
Вторият адон се очаква да излезе съвсем скоро. В духа на Епизод III основната новост ще е Кашиик – планетата на уукитата. Макар да можете да играете с персонаж ууки още от оригиналната игра, тук основният акцент ще е поставен върху тях.

Ще бъдат внесени много промени в геймплея – например атаките на противниците вече ще ви взимат само здраве, а не както преди и от трите показателя. Любовта към уукитата е стигнала дотам, че, ако иска, играчът ще има възможност да смени расата си (не само на родственик на Чубака естествено). За пола не е ясно... :) Добавени са и купища нови предмети, например стара броня на Clone Trooper и дори някои уникални като кораба на Анакин или ездитното животно на Оби-Уан. За съжаление, въпреки близката дата на поява на експанжъна, информацията е доста оскъдна.

Star Wars: Galaxies дори в сегашния си вид е една страхотна игра и вероятно само сравнително солената месечна такса от 15$ може да ви спре да се хвърлите насред стормтрупърите и да раздадете правосъдие задето претрепаха джедаите. :) Да не забравяме обаче, че конкуренцията в лицето на WoW и GW не спи. Определено се заформя интересна борба за свободното време на хората – ще следим с интерес.

*Пламен Димитров*







Внимание! С излизането на Sacred: Underworld светът на Анкария стана с 40 процента по-голям! Така че добре дошли отново по тези земи, странници! Време е за още екшън и приключения. Сега, дори когато злият некро Шадар е унищожен, а немъртвите се завърнаха по гробовете си, помощта ви е все така необходима.

**Открийте тайните на подземния свят с жената-демон и джуджето – новите попълнения в най-доброто хек-енд-слеш RPG след Diablo II**

# Sacred: Underworld

PC | XBox | PS2 | GBA

Жанр: **RPG** | издател: **Ascaron Entertainment** | **www.sacred-game.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM, 16 MB 3D Video** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

Защото цената за тази победа е повече от висока. Харизматичният лидер принц Валор е мъртъв, а баронеса Вилия – неговата любима и единствената надежда, останала за народа на Анкария – отвлечена в подземния свят от незнайно чудовище. Ще успеете ли да я спасите и най-накрая да възвърнете мира по тези древни земи?

### Глава V

Още в началото ще забележите, че за да може да се мерите с гадините и предизвикателствата в новата кампания, която Sacred: Underworld предлага, ще трябва да сте развили герой най-малко до двадесет и пето ниво на опит. Но дори и да не притежавате такъв, Ascaron са се погрижили това да не възпрепятства новаците – на ваше разположение са два чисто нови персонажа, напомпани до двадесет и девето. На всичкото отгоре те са въоръжени до зъби с доста прилична екипировка. Иде реч за мистериозната жена-демон и вещото в сферата на технологиите дребно джудже. С новите персонажи може да изиграете и оригиналния Sacred, като започнете развитието им отначало. И двамата предлагат доста различен стил на игра, в сравнение с който и да е от предишните герои в Sacred. Повече, отколкото дори съм се надявал.

Мога спокойно да заявя, че това са двата най-готини персонажа от всички, взети накуп. Благодарение на тях относително кратичката кампания ще ви се стори изключително интересна.

Тя ще ви преведе през няколко доста добре изваяни нови местности, сред които правят впечатление тропическите острови на пиратите, големият дом на друидите, построен в короните на дърветата и, разбира се, мрачният подземен свят.

За разлика от оригиналния Sacred, бъговете в разширението са сведени до минимум. Все още се забелязват тук и там проблеми с някои от второстепенните куестове, но никоя от грешките не е толкова фатална, че да предотврати изпълнението на мисиите или да ви лиши от някоя кой знае каква награда.

### Дребосъкът

е може би последният представител на своя род. Неговите корени водят началото си от тъмните недра на планините, а в Анкария се озовава по случайност, след като хеликоптероподобната му машина се разваля и катастрофира ненадейно.

Джуджето е изключително добре запознато с най-различните технологии и машинарии, които неговите предци са изобретили. За разлика от другите герои то носи на гърба си огромно оръдие, което обикновено допълва гигантската брадва в ръцете му. За да го използва, джуджето трябва просто да се наведе и да го насочи към желаната от него цел, докато междувременно посича противниците около себе си. На всичкото отгоре въпросното оръдие служи и за огнехвъргачка – умение, което ми се струва, че е твърде мощно на този етап, тъй като почти безпроблемно може да унищожи за нула време огромни тълпи от гадове.

Джуджето се отличава и с това, че вместо лъкове или арбалети, умее да използва малки пистолети, мускети и да хвърля мини зад гърба си. То притежава и т.нар. способност "алчност", която временно увеличава шанса да попаднете на специален предмет, но намалява защитата ви неколкократно. С други думи – този герой представлява изключително разностранен като умения боец, много добър както в близък, така и в далечен бой.

### Жената-демон

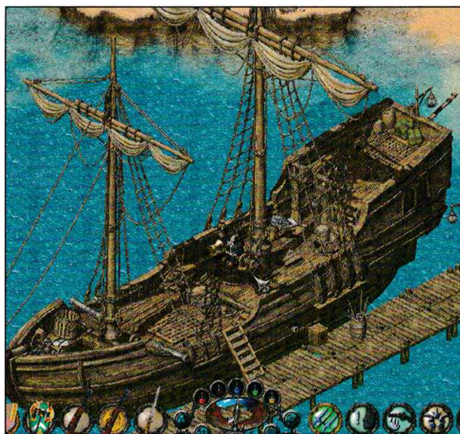
– другият доста колоритен нов персонаж, е прокуден от подземния свят. Причината е, че нейният господар се отегчил до смърт от нея и нейните спо-

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |



**5** общо







собности. Сега тя странства из Анкария – земята, която ненавижда – без да има възможност да се завърне там, където принадлежи. Колкото и да мрази хората обаче, единственият начин да потърси своето отмъщение и да отвори отново път към подземния свят е да им помогне в битката срещу Шадар.

Жената демон е особено привлекателен герой с това, че умее да лети, макар и за кратко. Тази нейна способност ѝ позволява да преминава светкавично през почти всякакви препятствия – реки, малки планини, гори. Нещо, което никой друг персонаж не умее. Тя се приземява с гръм и трясък и по този начин зашеметява близкостоящите гадове. Наред с това, стига да поиска, би могла да се превърне в боен, огнен, енергиен или отровен демон, което допълнително увеличава способностите ѝ, снабдявайки я временно с един допълнителен вид атака. Например ако се трансформира в огнен демон, тя ще се обгърне в пламъци, ще повиши резистенцията си към този вид елемент, ще преобърне физическите щети, които нанася, в огнени. Освен това ще може да изхвърля горяща сфера, която избухва и образува пламтяща магическа стена, изпържваща всеки, попаднал сред нея. Когато се наложи пък, жената-демон ще погълне душите на сразените в бой врагове и чрез тяхната някогашна сила ще увеличи своята атака, ще образува огнена сфера, която да я защитава или ще нададе пронизителни крясъци и по този начин ще намали защитата и атаката на противниците си. Въобще жената-демон определено е интересен герой, макар че играта с нея изисква доста повече внимание от джуджето например.

### Козметични промени

В Sacred: Underworld е пълно и с доста трудно забележими на пръв поглед екстри. Може би най-практичната от тях е тази, която ви позволява да лекувате спътниците си с едно натискане на клавиша "В". Край на досадното премятане на колбички от инвентара върху портрета им! Ако имате повече от едно човече с вас, онова, чийто портрет е най-отгоре, ще намаже първо.

В горната дясна част на портрета на героя ви пък вече има едно малко плюсче, което ще ви покаже всички бонуси, които екипираните от вас предмети ви дават в момента, стига да задържите курсора на мишката над него. Например колко процента повече ви е резистенцията към отрова, с колко общо нива се увеличават всичките ви бойни умения и т.н. Когато започнат да бият дадена гад пък, дъртите фенове на Sacred няма как да не забележат, че информацията за нея сега е много по-обстойна от преди.

Наред с това драконите в Анкария са станали доста по-силни и трудни за убиване. Те вече могат да правят магии, които да премазват героите, специализирали се в далекобойни оръжия и веднъж, щом убият вашето човече, ще си възстановят кръвта изцяло и ще качат поне едно ниво. Така че от изключително важно значение е да не умирате, когато се биете с тези крилати чудовища, тъй като след това те ще са с една идея по-силни от преди.

Всички тези подобрения и нововъведения в геймплея на Sacred, двата нови героя и увлекателната история в допълнителната кампания, правят играта на това RPG още по-зарибяваща. С други думи – експанжънът е истинско бижу, с което смятам да си губя времето в следващите месеци. Поне докато излезе Sacred 2.

*Владимир Тодоров*

*Беше един съвсем нормален ден, в който аз и момчетата, както обикновено, играехме билярд в бара на Бил. Докато си пиех бирата и вкарвах топките една по една, получихме нова мисия. Трябваше да отидем в Зона 51 и да разберем какво се е случило с отряд Алфа от частите HAZMAT, към които всъщност принадлежим и ние.*

*След няколко часа вече бяхме в хеликоптера. В главата ми се въртяха съвсем обичайни мисли. Нямах търпение да свърша тази работа, за да се завърна в бара на Бил и да разпусна отново. Пристигнахме. Никога не бях стъпвал на подобно място – всичко бе някак мистериозно и призрачно, определено имаше нещо странно в тази база. Получихме указания*

**Welcome to Dreamland!**



PC
XBox
PS2
GBA

# Area 51

жанр: **FPS** | издател: **Midway** | **http://www.area51-game.com/** | хардуер: **P 1.4 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP, DirectX 9.0b** | CD: **3**

*та: "Локализирайте местонахождението на Алфа и си довлечете задниците обратно тук". Точно това мислехме и да направим, когато се спуснахме в подземията на Зона 51. Но онова, на което се натъкнахме там, е трудно да се опише. Нещо ми подсказваше, че не сме на поредната рутинна мисия. Заредих пистолета си и пристъпих към мрака.*

## Top Secret!

Това е част от историята на главния герой – Итън Кол. Тя е колкото банална, толкова и увлекателна. Сюжетът на Area 51 съвсем спокойно може да се използва за създаването на високобюджетен холивудски филм. В началото на играта ще бъдете част от специално обучения отряд HAZMAT. Но не за дълго. Всичките ви приятелчета ще бъдат брутално изкормени от вонящи зомбита. След това ще ви се наложи да се приспособите към солово пукане по вразите.

По отношение на геймплей Area 51 не предлага почти нищо кой знае колко ново. Общо взето, ако сте джигали на DooM 3, Halo или Pariah, значи вече на практика сте играли и на тази игра. Пукотевицата е убийствена, гадини изскачат от всеки ъгъл, нападат ви по групи, като единствената им цел е да видят главата ви на няколко метра от тялото. Екшън има. И то много. Че и качествен. Но проблемът лежи в еднообразието (както впрочем в почти всички игри от този жанр). Определено първите два часа е много фън да стреляш по гадините, да намираш нови оръжия, да търсиш специални карти, даващи достъп до заключени помещения и т.н. Но по-късно това започва да става досадно и банално. Именно това е най-големият минус на Area 51, защото лично аз не забелязах кой знае какви опити за запазване на интереса на геймъра след втория час. Единствено историята може да ни задържи пред мониторите – било то, защото ни е интересна като цяло, или просто защото сме любопитни да разберем какво ще се случи на края.

## Свежинки

Все пак в Area 51 могат да се открият и шепа иновацийки, чрез които хорицата от Midway са се опитали да направят играта си що-годе уникална. И до някаква степен са успели. Като член на HAZMAT, Итън Кол притежава специален скенер, чрез който събира строго поверителна информация, изследва заразени тела, анализира съдържанието на химичните елементи в околната среда и т.н. Топ секретните данни не могат да се четат директно по-време на игра. Единствено в менюто на вашия профил ще имате възможност да проверите на какво сте се натъкнали. Това обикновено са все неща, които ни помагат да си създадем по-ясна представа за историята на играта като цяло. Другата свежинка е умението на Итън да се превръща в зомби. Когато това стане, той става по-издръжлив, по-бърз и по-кръвожаден, но за съжаление не за дълго. За да се задържи в това състояние, трябва да има достатъчно мутаген в кръвта си. Ако обаче сте се подсигурили добре и сте намерили повечко от тази странна субстанция, можете да не превключвате в нормален режим доволно много време.

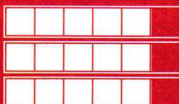
Докато се шматкате като мутант, светът около вас става десетки пъти по-ярък, а противниците са обградени от аури, които се забелязват отдалече. В този режим ще притежавате голяма мощ в меле атаките и с един-два удара ще поваляте всеки един враг, изпречил се пред деформирания ви нос.

## Вътрешната красота не стига

Напоследък почти всички FPS игри се появяват на пазара и донякъде се купуват

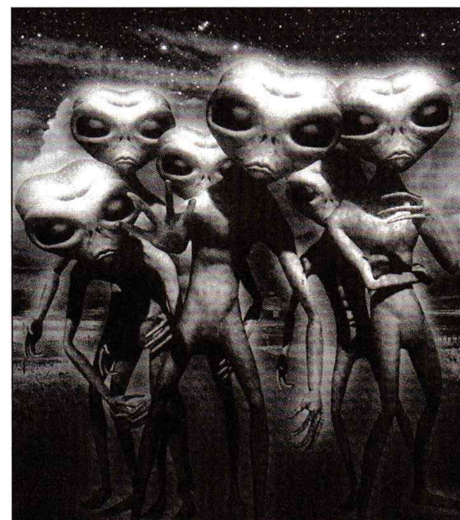



графика
звук
геймплей



**5** общо



и играят заради страхотната графика, която притежават. Area 51 определено изглежда добре във всяко едно отношение. Околната среда е богата на детайли, които не се натрапват в очите.

Ще се разхождате из места като лаборатории, подземни тунели, летящи чинии и дори сред декорите, чрез които американците са симулирали първото стъпване на Луната. ;-)

Тварите като цяло изглеждат добре, но като че ли зомбитата не са достатъчно страшни. Не че на места не подскочих на пет сантиметра във въздуха при по-близки сблъсъци с тях, но някакси като цяло можеше да бъдат много по-ужасяващи. Пичовете от HAZMAT пък са създадени отлично и най-важното – различават се помежду си и не всички до един са близнаци или клонирани.

Area 51 е амбициозен проект, в който участват звезди като Мерилин Менсън и Дейвид Духовни. Сюжетната линия е създадена от едни от най-добрите професионалисти в тази област, а графичната платформа е на много високо ниво. Играта може да се похвали дори и с няколко иновационни хрумвания. Като заключение ще кажа, че това е един почти перфектен шутър. Но за съжаление повечето от нас вече сме изиграли много, подобни на него, геймки и тръпката отдавна се е изпарила. Това в никакъв случай обаче не означава, че няма да разцъкаме и тази. Или пък като се замисля... май по-добре да отида да изпия няколко бирички на "Мария Луиза" ;-).

*Асен Георгиев*

## ГЛАСОВЕТЕ В ЗОНАТА

Мерилин Менсън, Дейвид Духовни и Пауърс Бут са актьорите, които са озвучили главните герои в играта. Втория всички знаем като Фокс Мълдър от небезизвестния сериал "Досиетата X". В Area 51 Духовни е основният персонаж, демек вие - Итън Кол. Мега изродът Мерилин Менсън пък сякаш е роден, за да бъде сивото извънземно от играта. А Пауърс Бут (сенатор Роарк от "Sin City") най-често ще чуете, когато трябва да получите нова заповед по радиостанцията. В играта има и някои персонажи, които са озвучени от не чак толкова популярни и професионални актьори. Но за сметка на това - адски сполучливо. Такъв например е един заеквщ умопобъркан учен, който го е страх от всичко и не спира да мърмори.

## ЗОНА 51 ИЛИ ДРИЙМЛЕНД

Всеки от нас е чувал за това мистериозно място, намиращо се в пустинята Невада. Зона 51, Дриймленд или Грум Лейк - това са различните начини, по които хората наричат тази свръхсекретна военна база. Още от самото ѝ създаване достъпът до нея е сериозно ограничен, а от американското правителство не дават никаква информация за това какво се случва вътре. Някои смятат, че там се разработват нови оръжия и самолети. Според други има катастрофирали космически кораби и извънземни организми, които са поставени под микроскопа и ножа. А според трети това е просто най-добре охраняваната военна база на света, в която не се случва нищо нередно и неестествено. Какво ли всъщност се мъти в Зона 51? Може би никога няма да разберем!

Липсата на кадърни хак енд слашчета определено се усеща в последно време. Наистина, огледайте се само: покрай цялата MMORPG истерия се изгуби духът на доброто старо време с ордите от гнусове за трепане и задълбочения item hunt тип геймплей. Е, имаше някакви опити за раздвижване на сцената (наистина добрата Sacred), но в общи линии софткор RPG-геймърът продължи да бие Pindelskin (преди пача) и Мефисто.

От друга страна, Sci-Fi игриците също позачезнаха. Сякаш в геймдивелъпърското съзнание идеята за фентъзи световете се е загнездила прекалено силно, и това е тенденция, която наблюдаваме във всички жанрове. Тук-таме, за наше щастие се среща някой и друг ентусиаст, който да поизтупа от прахта добрите стари идеи, да ги облече в нов енджин и да ни ги пусне отново, запълвайки меланхоличните дупки в паметта ни.

**Където Блейд Ранър се срещна с Лорда на тъмнината, там се роди Restricted Area...**



PC XBox PS2 GBA

# Restricted Area

жанр: **Hack&Slash RPG** | издател: **Whiptal Interactive/Master Creating** | **www.restricted-area.net** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 8** | CD: **3**

### След не чак толкова много години

или с други думи през 2080 година Земята е общо взето нафъкана. Околната среда най-накрая е решила да спре безсмислената битка за оцеляване с човешката раса, стегнала си е багажерията и си е била шута в неизвестна посока. Масивните корпорации от наши дни се превръщат в тотални владетели на света, слагайки под контрола си всички бивши велики сили. Компаниите, специализирали се в разработката на генетични и кибернетични продукти и импланти, стоят на първо място. В опустошените зони се надига нов живот – размазани генетични експерименти (т.е. мутанти), побъркали се кибернетични съзнания и какво ли още не. Ако сте чели "War of the skylords" трилогията (издадена и на български в зората на демокрацията), знаете какво имам предвид.

### Freelancer

В този постапокалиптичен хаос някакси се опитва да се набута и главният ни герой. Имаме на разположение 4 персонажа (виж карето с повече подробности за уменията на всеки един от тях), чиито имена няма да споменавам по простата причина, че преди да ги вкарате в екшъна, ще можете да им станете кръстник. В общи линии всеки един от тях си има предистория. Например пичагата в агентски шлифер е бивш наемник на една от корпорациите, сладураната с микробюста, изживяваща се като хакерка, е детенце, отраснало по приютите, а жълтурестият образ с катаната е бивш член на Якудза. Всеки от тях по един или друг начин е стигнал до сегашното си положение. И тримата са freelancer-и – наемници на свободна практика, своего рода киберпънк ронини. Някакъв странен субект ви сгепцва точно в момент, в който имате силна нужда от кредитиране и ето как, още преди да се осъзнаете, прочиствате изоставен бункер от напъплилите го гадинки.

### Системата

Играта е доста точно определима като Diablo клонинг. При това успешен такъв. Има изключително лесен интерфейс, с възможност за промяна на трите клавиша на мишката по всяко време дори в момента на битка. Героите ви разполагат с няколко стандартни характеристики (сила, воля, здраве и т.н.), както и някои по-особени такива. Интелектът например не ви помпа маната, а ви дава skill points, с които можете да научите нови умения или да подобрите притежа-

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| **4.5** общо | |

## ГЕРОИТЕ

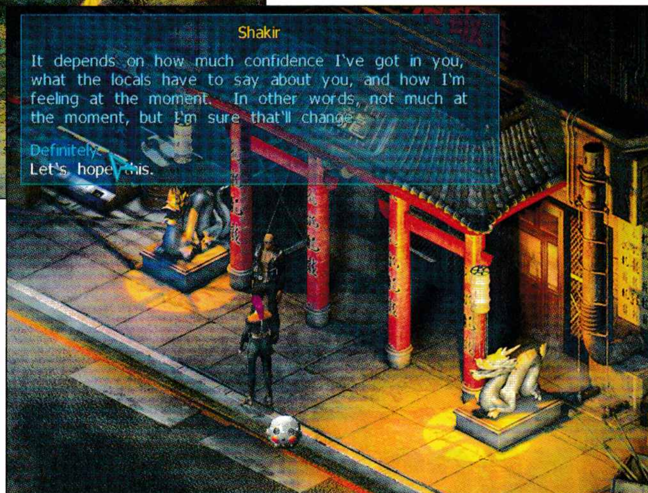
**Агентът**
Експерт с всички пушкала. Специалните му умения дават възможност да мята гранати и да зашеметява противниците. Единственият клас без мана. Ползва пушкала всякакви, най-добре се справя с помпата, но и с SMG-то е ефективно. Играта уж е най-лесна с него (особено ако му наливаме на Dex i Str). Забележете как разстоянието, от което пуцате с помпата, влияе на демиджа ѝ.

**Нинджата**
Каратистът на компанията размахва катаната юнашки, нанасяйки най-много щети за единица време. Проблемът е, че трябва да влезе в близък обсег. Но за сметка на това си има достатъчно трикчета и удари да разкъса всичко по пътя си.

**Хакерката**
Невинното тийнейджърче е някакъв странен микс между инженер (поставя мини, има си "pet", може да влиза в киберпространството) и магьосник. Хилава и доста кекава. Ако оставите лошите да се доближат, можете само да се надявате, че разполагате с достатъчно аптечки в инвентара си. С нея играта не е най-интересна, но определено е най-комплексна.

**Другата мацка (а.к.а. секси котето в черно)**
Магесничката на групата. При правилно развитие се оправя доста добре с картечници, а каквото не може да повали с куршуми, довършва с масивни AOE-та и пси атаки. Единственият персонаж, който може да се лекува без аптечка, но отново липсата на големи количества кръв и общата кекавост ѝ пречат, ако, без да искаме, се набутаме в мелето.






ваните. Най-интересният показател е толерансът – тялото ви има предел на кибер/генетичните присадки, които може да понесе и именно с толерантността им към тях зависи колко може да се нагрухате откъм броня.

Всеки герой разполага с две дървета на развитие на уменията си. По едно, специфично за него самия, и едно, което е общо за всичките. Всеки нов левъл ви дава определена бройка допълнителни точки, които да разпределите между главните си характеристики и специалните си. Тук е може би добре да спомена, че факторът влияещ на щетите, които нанасяте, е Dexterity-то, тъй като всички ползват огнестрелни оръжия. Изключение прави нинджата, може би, на който, ако му се налее силата, раздава нелоши тупалки с меча. Умения можете да научавате и от предмети, които падат от лошковците на произволен принцип или се продават от съответния магазин.

Последната статистика е вашата репутация. Тук нещата са прости – печелите мисията – печелите репутация, губите мисията – имиджът ви спада. От последното зависи какви допълнителни задачи ще получавате, които са доста добър доход на допълнителен кеш и експириънс.

### Геймплеят

Играта е типично хакче едн слашче – на моменти дори навява асоциации с аркадните мини шутъри, щъкащи из нета. Посочвате противника с мишока, кликвате веднъж, за да го гръмнете, кликвате още веднъж, ако не е умрял от първия път. Всички нива се генерират на случаен принцип, което на теория вдига интереса и процента на преиграваемост. Тук-там са разхвърляни варели, чието взривяване в подходящия момент ви освобождава от достатъчно главоболия.

Оръжията, както споменах, вече са предимно огнестрелни и са разделени в три категории – помпи, SMG-та и пистолети. Има още катани и огнехвъргачки. Последните са адски полезни. По принцип енергията им свършва доста бързо, но са единственият начин да нанесете маса щети на много гадове наведнъж. Освен това можете да експлоитнете с тях няколко бъга на AI-то, забиващо враговете в стени, тъй като огънят преминава през всякакви прегради. Катаните са само за нинджата и в общи линии не могат да се използват от никой друг.

Всеки персонаж може да се накачули с по един ляв и десен кибернетичен крак и ръка, изкуствени очи, мозък, кожа, сърце и нервен усилвател, които играят ролята на броня. Всяко оръжие и имплант могат да бъдат модифицирани при съответния vendor, което им добавя характеристики и така дори на 20 lvl да карате с пушката, която сте намерили на 3-ти например.

### Графично

Играта е красива – 3D изометричният енджин комбинира предварително рендвани фонови картинки с моделите на персонажите и враговете. Експлозиите са адски ефектни, но... се сблъскваме и с повтаряемост, нивата са прекалено тъмни и еднообразни, което, уви, на моменти писва. Също то важи и за музиката – най-доброто, което може да се каже за нея, е: "Има я".

Та да обобщим – заглавието няма претенции да е велико (и не е), но е странно прилепчиво. То успява да ви отлепи за доста дълго от някои от наскоро излезлите хитове или поне при мен беше така. Ако сте се затъжили за Diablo и ви е писнала хакната отвсякъде вселена на MU Online – вземете си Restricted Area. Какво като мултито става, само след като въведете IP-то на френда, с който ще цъкаме.

*Георги Панайотов*

За всички почитатели на световната мания, наречена Postal 2, чакането свърши. На пазара излезе новият адон Apocalypse Weekend. Естествено, премиерата беше ознаменувана с мащабен скандал – нещо твърде характерно за цялата поредица, посветена на Пощенския пич. Властите в Нова Зеландия моментално забраниха разпространението на територията на островната държава. Отзивите за играта, както обикновено, бяха в двете крайности. Издателите на заглавието от Running With Scissors обаче са свикнали на подобна разнопосочна реакция от страна на публиката и медиите. Нека са-






**По-кървавото приключение**

# Postal 2: Apocalypse Weekend

PC | XBox | PS2 | GBA

жанр: **3D action** | издател: **Running With Scissors** | **http://www.postal2.com/** | хардуер: **P 1.2 GHz, 384 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 8.1** | CD: **1**

мо си припомним, че оригиналният Postal 2 също беше забранен в редица държави. За радост тези спънки само засилват ентусиазма на момчетата от RWS и те вече работят неуморно върху Postal 3.

Последният експанжън, занимаващ ни с терзанията на пощальона, продължава сюжетната линия на предишната част. Идеята на Apocalypse Weekend е да завърши един цикъл. След първите пет дни в оригинала, сега идва ред и на събота и неделя. Така редовият геймър ще може да проследи една пълна седмица от живота на своя любимец.

Действието започва точно оттам, където свършва в Share The Pain. Главният герой е в болницата, изпаднал в кома. Новите приключения стартират с идването му в съзнание. За нещастие точно в този момент малък страничен експеримент на някои от докторите излиза извън контрол. Медиците правят ужасни опити с местната популация от улични котки. След намесата на лекарите тези писани придобиват торнадообразни способности, като след себе си оставят само разпарчетосани трупове.

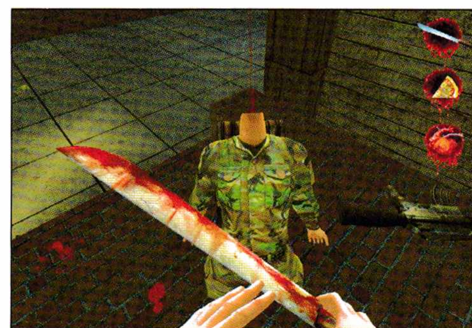
Случаен удар по главата усложнява още повече ситуацията. След него нашият човек от време на време започва да получава халюцинации. В тях извратени копия на известния Gary Coleman непрекъснато се опитват да му видят сметката. Никога не знаете кога пак ще изпер-кате. За да свърши ужасът, просто трябва да успеете да се измъкнете от лечебното заведение жив.

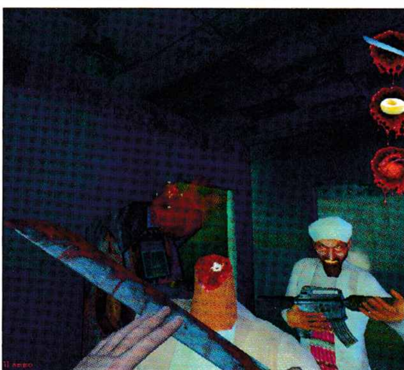
Втората мисия ни връща към добре познатия свят от Postal 2. И тук за първи път се сблъскваме с една от основните промени в Apocalypse Weekend.

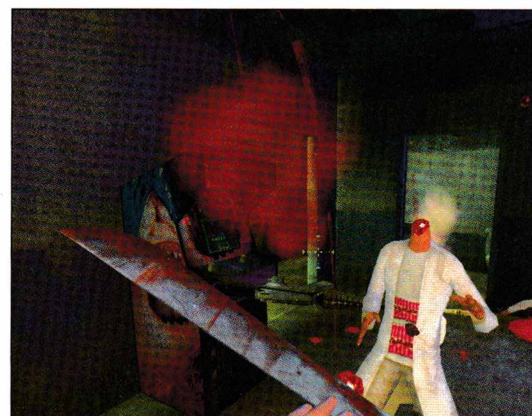
### На квартала с отворени граници е сложен край

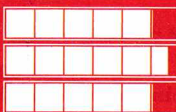
Картите са далеч по-традиционни и малки. Предполагам си спомняте, че в оригиналната игра можехте да щъкате навсякъде. Проблемът беше, че винаги, когато преминавахте границата между две нива, се започваше едно адски досадно зареждане. След всяка изпълнена задача трябваше да се връщате в изходна позиция, за да започнете нова. Това вече ни е спестено. Връзката между отделните карти се осъществява от забавни и отлично изглеждащи филмчета, които същевременно разказват и историята. Не











| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |

**5.5** общо

се оставяйте да ви заблуди заглавието. Въпреки че става въпрос само за период от два дни, играта предлага 20 нови карти, които може да ви отнемат повече от седмица, за да ги минете.

Нека продължа с промените. Отделните мисии са станали далеч по-конкретни. Например във второто ниво трябва да очистите 20 зомбита, болни от "луда крава", които се появяват в китайския ресторант. Или да изтребите цялото стадо слонове в техния резерват. Направи ми впечатление, че



**обикновено съперниците ви са мутанти или животни**

а не толкова хора. Въпреки че ще станете свидетели на много кървави моменти, мога само да кажа, че тези брутални сцени имат само отчасти допирни точки с реалността. Разбира се, има изключения. Когато нахлувате в офиса на издател, който представя Running With Scissors в лоша светлина, се налага да очистите цялата охрана, която определено не е доволна, че мъкнете арсенал за половин армия. В тренировъчния лагер на талибаните също е необходимо да избиете до крак десетки терористи. Друга интересна новост е, че

**играта на практика ви поощрява да убивате**

всичко по пътя си, което се движи. Ако в Postal 2 се налагаше да избягвате ненужните зверства, заради полицията, то в Apocalypse Weekend това морално притеснение отпада. Просто органи на реда липсват. Затова, ако докато застрелвате зомбита и мутанти, нещо ви стегне шапката, спокойно може да разпуснете като направите по един headshot на всички случайни минувачи. Това отключване в геймплея определено е направило играта още по-кървава спрямо предшествениците и.

Списъкът на противниците ви също се е увеличил. Вече изброих по-горе една част от NPC-тата, с които ще се сблъскате. Озверелите котки и слоновете не са единствените опасни животни в играта. Само ще спомена, че кравите взимат значително участие. Сега стигнахме и до радостната новина – паралелно с враговете арсеналът ви се е увеличил с

**няколко доволно странни оръжия**

които размиват границите между отделните категории. Ще започна с първото, с което се сдобивате. Това е тежък ковашки чук. Получавате го при една от вашите задачи, а тя е да избиете местно стадо едър рогат добитък, защото животните са болни от "луда крава". Наистина този инструмент ми беше изключително полезен. Особено подходящ е за големи мишени. С добре премерен удар направо отнасяте главата на бедното добиче. Но не си мислете, че мъчащите се дават толкова лесно – ще изхабите доста нерви с тях.

Колкото по-големи стават опонентите ви, толкова по-голямо оръжие ви е необходимо, за да се справите. И така, когато се изправяте срещу няколко десетки нервни слона, на ваше разположение се появява една чудесна коса. Ще се удивите колко висока е ефикасността ѝ. С нея може да нарежете няколко лоши с един замах. И двете изброени дотук "пособия" имат една допълнителна характеристика: могат да бъдат хвърляни и то на доста добро разстояние. Използвани по този начин, те са не по-малко смъртоносни.

Дойде моментът да разкажа и за найдоброто и страховито средство за унищожаване на враговете ви. Става дума за обикновено мачете. Най-малкото, с което могат да се отърват зомбитата, при среща с него, е загубен крайник. С няколко удара

**може да насечете всеки противник**

Но най-полезната му характеристика се оказа друга. Когато го хвърлите, то рикошира и се връща обратно като бумеранг. Достатъчно е едно мятане, за да направите истинско клане в стая, пълна с мутанти. Тези три нови оръжия се явяват достойни наследници на добре познатата от оригинала лопата. Благодарение на тях и особено на мачетето (моят фаворит), забавлението по време на игра е увеличено на макс.

Новият експанжън използва познатия енджин от Postal 2. Като изключим някои оправени бъгове и оптимизираното време за зареждане на нивата, в графично отношение разлика между тях няма. Друга интересна особеност на Apocalypse Weekend е липсата на мултиплейър. Този факт обаче не оказва влияние върху приятното впечатление от заглавието. С направените промени новият addon е станал още по-брутален и кървав, но и поприятен за игра. Както казах в началото: или си фен на Postal и Running With Scissors, или ги мразиш. Въпросът е ти от кои си.

*Димитър Трифонов – Димо*

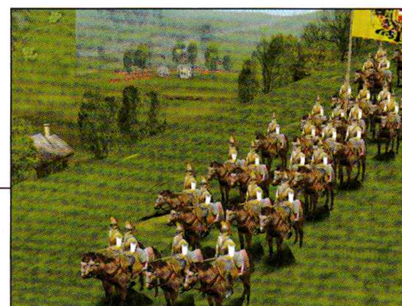
Imperial Glory е игра, която се заех да рецензирам с огромно любопитство. Самият факт, че зад създаването ѝ стоят небезизвестните испанци от Pyro Studios (поредицата Commandos и историческата стратегия Praetorians) е напълно достатъчен да завиши очакванията ми към нея. Най-хубавото в случая е, че бях напълно удовлетворен от това, което видях на екрана, минути след като я стартирах. Няма шега, няма измама – тореадорите от Pyro Studios не се задоволяват с това, което са постигнали до момента, и продължават да се изкачват нагоре по стълбата на славата, създавайки игри с няколко идеи по-добри от предишните.




### Превземете познатия свят

Събитията, на които ще станете свидетели в кампанията, протичат в периода XVIII – XIX век. В свирепата битка за пари, власт, земя и чест ще можете да застанете на страната на петте най-влиятелни империи от онези времена – Русия, Великобритания, Австро-Унгария, Франция и Прусия. Играта ще ни поднесе възможността да се сблъскаме с онези





## Нова стратегия от създателите на Commandos

# Imperial Glory

PC
XBox
PS2
GBA

Жанр: **Strategy** | издател: **Pyro Studios / Eidos** | **www.imperialglory.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video card** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | DVD: **1**

### ПРОГРЕСЪТ НА PYRO STUDIOS

Талантливите програмисти от Pyro Studios се появяват на световния геймпазар още през далечната 1998-ма с издаването на първия Commandos. През следващите години испанската геймкомпания работи по следващите части от тази суперуспешна поредица, които биват повече от добре приети сред геймърите. Така се стига до финалната точка - Commandos 3: Destination Berlin, която раздвижи мозъците ни в края на 2003. Няколко месеца преди това Pyro Studios се погрижиха да издадат и напълно нова геймка на име Praetorians, която в някои отношения преобърна представите ни за стратегическия жанр. Седем години след първата успешна игра на студиото се пръква и Imperial Glory. Заглавие, претендиращо за титлата "най-обширна и задълбочена в своя геймплей стратегия на всички времена". Не знам дали всъщност е възможно да ѝ бъде лепнат подобен статут, но наистина играта е страхотна и си личи, че е правена от професионалисти. Скоро ни очаква и още един многообещаващ проект – тактически шутър в света на Commandos. Очевидно Pyro винаги има с какво да ни изненадат.

| | | |
|---|---|---|
| графика |  | 5.5 общо |
| звук | | |
| геймплей | | |

социални и военни проблеми на Стария континент, за които досега сме чували само в часовете по история.

Imperial Glory представлява хибрид между походова и реалновремева стратегия. Т.е. нещо като поредицата Total War, с която много хора я сравняват: донякъде уместно, донякъде не. Освен обикновените кампании, при които целта ви е да накарате всички да коленичат пред империята, с която играете, ще може да се озовете в центъра на някои от най-великите исторически битки, като тази при Ватерло, където ще се превъплътите в самия Наполеон Бонапарт.

### Дипломация, политика и разбира се, силна армия

са необходими, за да стане вашата империя могъща и непобедима.

Добрият дипломатически подход е от решаващо значение във всеки един момент от играта. А свободата в това отношение е огромна. Можете да създавате военни коалиции, да подписвате мирни споразумения, да давате и получавате право за преминаване през чужди територии и т.н. В икономически план ще разгръщате наземна и морска търговска мрежа, която да ви осигури повече приходи. Колкото по-добре се справяте със социално-икономическите проблеми, които ще изникнат пред вас в началото на играта, толкова по-добре ще организирате вашите военни действия впоследствие. За улеснение на геймъра, създателите на Imperial Glory са предвидили три различни погледа върху стратегическата карта. Военен, където ще виждате къде и колко е голяма противниковата армия. Икономически, при който ще получите възможността да сравните десетките показатели на вашата империя с тези на опонентите ви. И разбира се, търговски, където ще проследявате различните търговски пътища – дали въобще съществуват такива, какво е положението с тях и т.н.

### Развитието и просперитета

на империята ви са разделени в три различни епохи. Навлизането в последните две ще бъде съпътствано от важен избор, който трябва да направите. Т.е. какво да бъде правителството ви – демократично, републиканско или ориентирано към едноличнa власт. Благодарение на така нареченото "технологично дърво" всеки един детайл от империята ви може да бъде ъпгрейднат. В него са включени всички аспекти на развитие – военен, дипломатически, социален и т.н. С




осъществяването на повече подобрения във въпросното технологично дърво ще освежите цялостната визия на империята и ще получите възможността да изпълните различни куестове, които ще ви донесат допълнителни бонификации. Но с една уговорка. Същите тези задачи могат да бъдат изпълнявани само веднъж от един от всички играчи. Така че при тях е важно да се действа бързо, за да не бъдете изпреварени от противниците.

### Нов енджин и 3D битки

Битките са много близки до тези в Cossacks. Отново войските ви са групирани в различни формации и от най-голямо значение е вашето умение за разполагане на военните сили по картата на бойното поле. Разнообразието от единици е значително, като всяка една отделна държава разполага с различен набор. Водните битки са много атрактивни, но малко сложни. Сигурен съм обаче, че когато разположите плавателните съдове успоредно един на друг и започнете да изстрелвате гюлета от нажежените топове, ще разберете за какво ви говоря в момента.

И този път художниците и аниматорите от Pyro Studios са положили много усилия за създаването на една нова графична платформа, която да захранва поредната им игра. И определено Imperial Glory изглежда доста добре. Стратегическата карта, върху която се извършват походовите действия, като че ли е малко бедна откъм детайли, но за сметка на това по време на битка ще се насладите на добре изглеждащи пехотинци, конници и артилерия. Музиката е приятна, но на моменти еднотипна и безлична. Като цяло обаче нямам претенции към този аспект от играта.

### И един кусур за десерт

Всичко е много хубаво, играта изглежда добре, разполага с богат геймплей, прекрасна визия и сносна музика, но има и един проблем, който лично мен ме накара да се поядосам няколко пъти. Той се среща и при много други походови стратегии, а именно – прекалено дългото чакане след всеки извършен от вас ход. В началото всичко е съвсем нормално, но след няколко часа игра всичките нации започват да се бавят маса време и чакането става убийствено. Като изключим този малък недостатък, играта е много привлекателна и зарибяваща. Веднъж започнете ли инвазия в някоя съседна територия, не можете да спрете компютъра си, докато не я завършите напълно. А понякога това може да трае доста дълго.

*Асен Георгиев*

Какво трябва, за да стане успешна една игра? Суперфотореалистична графика? Дълбок и запленяващ звук? Поне според мен не. Важни са идеите. Понякога едно съвсем лекичко тунинговане на вече изтъркана до опротивяване концепция може да превърне обикновената игра в мегахит. Или да я срине в дълбините на бунището на забравата, ако идеята е твърде авангардна, разбира се. За наше щастие случаят с Psi-Ops е от първия тип. На пръв поглед това е един напълно обикновен екшън, но дали е така? Не сменяйте канала, за да разберете какво прави джитката любопитна. ;)

Както все по-често се случва при игрите напоследък, PC геймърите бяхме прецакани. За наше нещастие, притежателите на Xbox и PS2 получиха възможността да се порадват на продукта още... миналото лято! Няма какво да повтарям всички аргументи на двете страни, найдобре да продължим с представянето. ;)

**Кой ли не си е мечтал да влезе в съзнанието на учителя по математика точно преди класното? Е, сега вече може!... почти**



PC
XBox
PS2
GBA

# Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

жанр: **Action Adventure** | издател: **Midway** | **www.psiopsgame.com** | хардуер: **P 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB Video Card** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0b** | CD: **4**

### Игра или филм?

Началото на приключението е достатъчно обвито в мъгла, за да зарадва всеки фен на съспенса. Вие поемате ролята на Ник Скрайър, чийто отряд още в първите секунди на интрото бива пленен от мистериозни зомбирани войници. Закарват ви във военна база на тъй-нареченото Движение (The Movement), чиито лидери са все разни откаченяци, владеещи до съвършенство способността да контролират хора и всевъзможни предмети само с помощта на ума си. На бърза ръка ви е демонстрирано, че бягството е не просто невъзможно, но и много, много тъпо като идея. Тъмницата, в която ви затварят обаче, явно не е чак толкова сигурна, защото сте освободени от мистериозна руса мадама, която вместо да ви се обясни в любов (един от моментите, в които играта ме разочарова, намали ѝ оценката с две единици :D) твърди, че вие всъщност работите за правителствена организация на име Mindgate и сте... пси-воиник (изненадах ли ви, а?)! Целта на целия бой, който сте изяли при залавянето си, е бил, за да проникнете в Движението. За целта обаче първо са ви изтрили съзнанието и са ви сменили физиономията, за да не ви разкрият споменатите по-горе откаченяци (леле, добре, че редакторът на PC Mania не настоява за такива процедури преди да ми даде задача!). Блондинката на име Сара инжектира на нашия човек някакъв серум, който да му помогне да си спомни уменията си, които, уверявам ви, са повече от впечатляващи. Нататък сторито продължава да ви се разкрива частичка по частичка, и научавате, че в цялата работа пръст имат и ЦРУ, КГБ и дори нацистка Германия!

### OMG, той има гравити гън на ръката!

След около пет минути от началото на патакламата си "спомняте" първото и най-често използвано оттук нататък пси-умение – телекинезата (ТК). С него можете чрез волята си (разбирай мишката на PC-то:)) да разместите почти всичко от обкръжаващата ви среда, и освен това да го запратите с луда засилка към някой нещастник, имащ честта да е в едно помещение с вас. На практика ТК е като лазерния меч в Star Wars игрите – кой въобще ще иска да използва оръжия, когато има СИЛАТА:)? Да добавя, че и самите вражески човечета също могат да бъдат повдигани, бутани от мост, хвърляни към другарче или варел с експлозиви, или просто разстреляни, докато отчаяно се борят да стъпят обратно на земята. Само това умение вдига оценката с три единици – не че е нещо невиждано, но да се използва, е невероятно забавно. Следва Remote Viewing – духът ви се отделя от тялото и получава възможността да преминава през врати, като тотално обезсмисля засадите на противниците ви. Тези умения обаче не са безплатни, а малко по малко точат от пси-енергията ви. Можете да я запълните с всевъзможни "ампули", въргалящи се навсякъде, но далеч по-интересно е да използвате третото си умение – Mind Drain. С него буквално "изсмукваме" енергия от враговете си, по-често от труповете им. Това обаче не е достатъчно удовлетворително, можете да се промъкнете зад някой нищо неподозиращ жив човечец и да му смукнете енергията, докато нещастната му глава не експлодира... буквално! Не ми се мисли какви суми плаща Ник за химическо чистене, с целия този мозък по дрехите му.

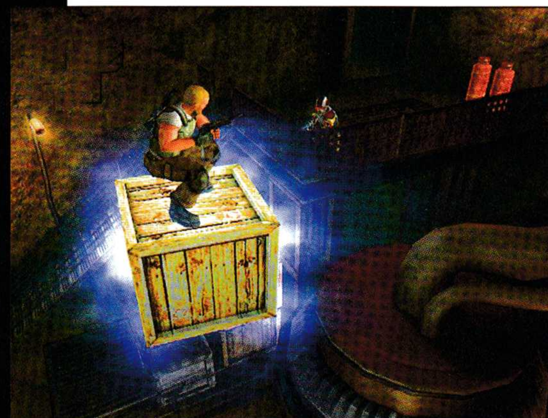
Веселието продължава с Mind Control – това е вашето умение, ако например ви се налага да натиснете бутон, до който не можете да стигнете, но наблизо има противник. Ако пък просто не искате да хабите здраве и амуниции, хванете си някой по-тежковъоръжен лошковец и избийте с него приятелчетата му, след което

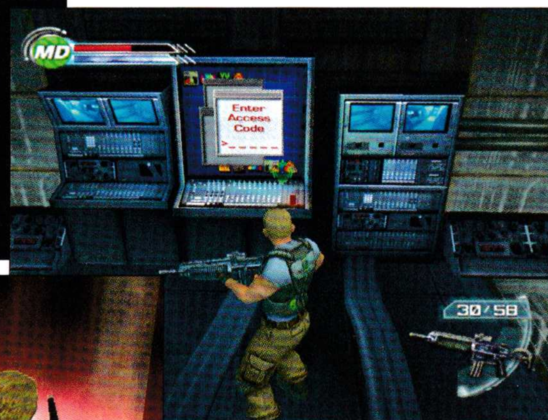
графика
звук
геймплей



**5.5** общо

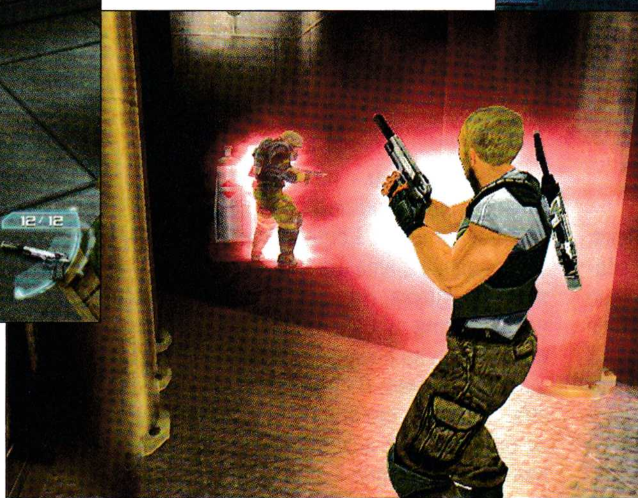












го хвърлете от някой мост – съвсем безопасно е. Е, поне за вас де :) Следваща в списъка е пирокинезата – някой ви е погледнал накриво? Запалете го и го оставете да се гърчи! Или запалете някой дървен сандък и го метнете по него – огънят ще се разпространи. Последно по ред на "спомняне" се нарежда Aura View – най-общо това е умението да "виждаме" неща, знаци, врагове, аури, които са невидими в реалния свят.

Е, повече от това какво да иска човек? Enjoy :)

### Дъ бест?

Естествено, играта нямаше да бъде завършена, ако не притежаваше и факторите, споменати в началото – добри технически характеристики. Поне аз бих казал, че характеристики има, че и отгоре! На първо място – отлична графика, макар играта да е порт от конзола. Моделите са доста детайлни, а спецефектите на места са зашеметяващи, отново казвам, макар играта да е конзолна. Това, от своя страна, си има и добрите страни, разбира се – имате няколко мини игрички, възможност да преиграете пак битката с някой от босовете и т.н. Огромен плюс (вдигащ оценката с две единици ;)) е физичният модел – често имате чувството, че с ТК разхвърляте живи хора, а с пирокинезата палите реално дърво. Звукът е на прилично ниво – наистина няма какво друго да се каже за него, освен че озвучаването е на високо ниво.

Историята е разказана с помощта на почти 2 GB доста добре направени филмчета, което придава наистина усещането за интерактивен филм.

Явно конзолите има какво да покажат на нас, големите компютърни братя. Не виждам нито една причина да не изиграете Psi-Ops до самия край, ако не друго, поне за да се насладите от безопасно разстояние на полета на човек, хвърлен от отворен прозорец :) (деца, не правете това вкъщи!). Само искам да ви предупредя, че джитката е защитена с последната версия на "непробиваемата" според създателите си CD защита Star Force 3, която се слави като най-голения "ловец на пирати". Но както е казал народът – луд умора няма, и няма нещо, което човек да не може да счупи. ;)

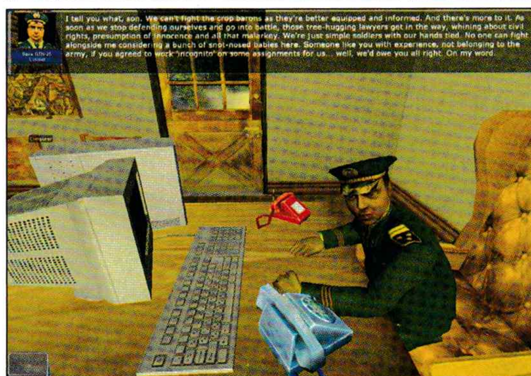
*Пламен Димитров*

Представете си игра, която представлява необикновена кръстоска между необятността и свободата на действие, която Morrowind предлага, и интензивността на престрелките, примесени с тропическата атмосфера, характерни за Far Cry? Това изникна в съзнанието ми в първите минути, прекарани с Boiling Point – съвременен шутър от първо лице с изключително силно застъпени ролеви елементи. Това е продукт, рожба на едно младо и все още неизвестно, но обещаващо украинско геймстудио. Тази игра обаче не би следвало по никакъв начин да се поставя в каквито и да било рамки, защото това би я ощетило със сигурност. Нейният замисъл е меко казано амбициозен и достоен за похвала.

**"Всички ние кипваме при различни температури" – Ралф Уолдо Емерсън, американски философ, поет и есеист**









# Boiling Point: Road to Hell

жанр: **Action RPG** | издател: **Atari / Deep Shadows** | **http://www.atari.com/boilingpoint/** | хардуер: **P 2 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win 200/XP, DirectX 9.0c** | DVD: **1**

## Една гигантска карта

Веднъж щом стартирате Boiling Point, ще разберете, че всичко, което ще правите занапред, зависи единствено и само от вас самия. Предоставената свобода е просто поразяваща. Като за начало - в играта няма нива. Цялото действие протича на една гигантска карта с площ 25 на 25 км, по която може да странствате без допълнително зареждане, без каквито и да било ограничения. Boiling Point е толкова голяма, че дори с едно-единствено превъртане не ще успеете да посетите всяко кътче от нейния свят или да изпълните заложените в нея десетки мисии. Можете да решите дали да се впуснете в главния сюжет и да дирите щерка си или да се разхождате насам-натам и да изпълнявате поръчки за една от шестте основни фракции – правителството, мафията, индианците, партизаните, ЦРУ или бандитите. Естествено, работата ви за дадена група ще влошава отношенията ви с друга. Но пък е добре да знаете, че мафията и бандитите плащат най-добри пари за разлика от ЦРУ или индианците например. В крайна сметка решението към кого точно ще се присъедините, за да изкарате някой друг песос и да финансирате предприетото от вас издирване, ще зависи единствено от вас самите и няма да повлияе на цялостния сюжет. А и винаги има начин да подобрите развалените отношения с някого.

## RPG шутър

Макар и на пръв поглед да прилича на обикновен 3D шутър, в Boiling Point присъстват изключително силни нелинейни елементи. Още в самото начало например ще видите, че може да изпълните повечето мисии по два или повече начина. Много често това ще зависи от репликите, които ще избирате в диалозите. Да речем – първата ви главна задача е да посетите редактора на вестника, в който работи дъщеря ви, и да научите нещо повече за нейното изчезване. Ако подемете разговора спокойно, впоследствие ще бъдете принудени да платите 3000 песос, за да изтръгнете думите от устата на този мазник. Но пък ако нахлуете вътре и изкрещите: "Къде е дъщеря ми, копеле такова!", и продължите в същия дух, онзи почти ще се напикае от страх и ще си каже всичко, което знае, още на момента.

Главният герой, освен че трябва да спи от време на време, за да е в кондиция, притежава и няколко основни характе-

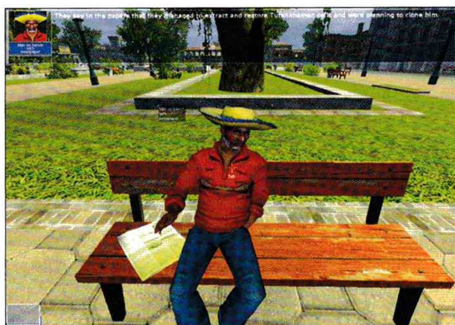


| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |

**4.5** общо







**МЪЖ ПОД ЧЕХЪЛ**

Изключително забавна, макар и ненужна, хрумка е наличието на мобилен телефон. От време на време на него ще ви търси нечовешки истеричната ви съпруга, която ще ви крещи неща от типа: "Къде е дъщеря ми, Сол, намери ли я? Аз тука умирам от притеснение, а ти си си отишъл на почивка в Боливия!". В крайна сметка в повечето случаи може просто да ѝ тресне-те, така да се каже, слушалката. Но повярвайте ми, тя е достатъчно упорита, за да звънне отново.

**ТОЧКА НА КИПЕНЕ**

Историята е леко банална и не предлага нищо кой знае какво – стандартното спасяване на роднина, примесено с малко мистика. Действието в Boiling Point се развива в днешно време сред тропическите джунгли на Южна Америка, където нелегалната търговия и смъртните случаи са нещо повече от ежедневие. Главният герой е Сол Майърс – бивш военен, чиято дъщеря, работеща в един от местните вестници, изчезва безследно, след като се е заела с важно разследване на местен мафиотски бос. Героят естествено "кипва" и отива да я намери и спаси.

**МУМИЯТА СЕ ЗАВРЪЩА**

Макар и на пръв поглед да не е съвсем очевидно, Арнолд Восло – актьорът, станал известен с превъплъщението си в плешивия първожрец Имотеп от двете части на "Мумията", е предоставил своя лик и глас на главния герой в Boiling Point – Сол Майърс. Това придава приятно мрачен оттенък на характера на бившия военен, предвид злия образ, който холивудската звезда бе изградила като възкресена мумия.

ристики и умения, които подобрява с течение на времето – сила, физика, търговия, боравене с различни по вид оръжия и т.н. Наред с тях е снабден и с шепа други характеристики, които му влияят отрицателно, ако злоупотребява с определени субстанции. Например често, за да изтръгнете каквато и да било информация в кръчмата, ще трябва да вкарвате по една текила, водка, бира или каквото там ви се пие на момента. Последствията от това действие са две. Първо: екранът позеленява и се изкривява, а вие започвате да си залитате съвсем доволно "а наляво, а надясно", дори при положение, че се набирате на стрелката за движение напред. И второ: малко по малко ставате алкохолик. Ако пък си биете прекалено често инжекции, за да лекувате части от тялото си, ще се пристрастявате към лекарствата и т.н. Всичко това обаче може да се излекува на бърза ръка срещу стотина песос при местния лекар.

### GTA в Южна Америка?

За да бъдете максимално улеснени по време на странстването си из тази гигантска територия, имате възможност да си хванете такси например за съответната сума пари. По-добрият начин обаче е да съберете пари и да си купите някоя по-добра от тази на дъщеря ви кола. Ще трябва обаче да внимавате да не ѝ свърши бензинът насред джунглите, които са пълни със змии, ягуари и опасни пчели, от които в повечето случаи ще трябва да бягате като луди. Нищо чудно някъде да спукате и гума. Затова е хубаво винаги да носите по една-две резервни в багажника, в който може да поместите и онова, което няма как да поберете в личния си инвентар. И още един съвет – не забравяйте да изключите двигателя преди да излезете от колата си, защото иначе бензинът ще си отиде на вятъра.

В други ситуации, стига да успеете да научите съответното умение, ще може да подкарате и моторни лодки, защото плуването във водите на Южна Америка не е особено брилянтна идея при положение, че в тях обикновено търпеливо ви очакват рибни пасажи от хищни и умрели от глад пирани. За почитателите на по-екстремните средства за придвижване са предвидени хеликоптери или малки самолети (които могат обаче да бъдат свалени като едното нищо с някоя ракета), танкове и какво ли още не.

### Терминаторски арсенал

Няма да бъдете лишени и от всякакви по вид оръжия. Все пак в основата си Boiling Point представлява 3D шутър. От ножове, пистолети, SMG и пушки двуцевки, през карабини, снайпери и RPG-та, че дори и арбалети. Хубавото в случая е, че ще може да ъпгрейдвате почти всяко едно от пушкалата или собственоръчно (стига да сте развили съответното умение), или при местния търговец на оръжия. По този начин ще подобрявате неговия обхват, честотата на огън, размера на пълнителя, скоростта на презареждане и т.н.

### Животът на буболечките

За съжаление Boiling Point прелива от куп доста досадни проблеми, които направо си ми съсипаха живота. Поради големината на територията, на която се развива действието, играта насича като за световно. Препоръчителните системни изисквания са 2 гигабайта RAM и 256 мегабайтова карта с над 3 гигахерцов процесор. Чудничко. Към това трябва да прибавим купищата бъгове, най-любимите ми от които са:

– след обикновен подскок да се озовеш сред облаците;

– да се заклещиш пред мутрата на някое NPC, след като си решил да си побъбриш с него, и след това да няма отърване;

– на небето да се отпечата ликът на Сол Майърс от основното меню;

– да не можеш да спреш да тичаш...

Наред с това Boiling Point забива доволно често, което прави играта на нея в повечето случаи неприятна. Въпреки това всеки, който успее да запази компютъра си цял след тези, повярвайте ми, нечовешки дразнежи, ще се изправи пред един уникално разнообразен геймплей, графика над средното ниво (все пак не можем да очакваме качество от типа на Far Cry или Half-Life 2 при положение, че действието се развива на карта от не-знам-си там колко квадратни километра) и едно, за съжаление, уникално глуповато, проблемно и дори приглушено при диалозите озвучение, което обаче не е болка за умиране. Така че пригответе се да достигнете своята точка на кипене заедно със Сол и Boiling Point!

*Владимир Тодоров*

Банално е да се каже, но някъде след 15-то число на май до към 28-мо число на септември е времето на неконтролирания промискуитет, разюзданата романтичност и стремежът за обединение между двата пола. Именно защото е банално, в началото на лятото издатели и продуценти на видеоигри решават да ни предложат заглавие, което може да отговори на хормоналния наплив. Другата му цел е да задоволи всички онези, които нямат желание да се разхождат по плажа и да гледат жените в... очите. При това за втори път – Singles 2: Triple Trouble е продължението на миналогодишния Flirt Up Your Life, доказал, че не само в The Sims има свалки на кило.

В началото на миналото лято издателите от Deep Silver предложиха на пълнолетните геймъри една игра, която им

**Искаш ли да правим "чики-на чики-на чики-на-на"?**



PC XBox PS2 GBA

# Singles 2: Triple Trouble

*жанр:* **симулатор** | *издател:* **Deep Silver** | **www.singles2.com** | *хардуер:* **P 800 MHz, 256 MB RAM** | *софтуер:* **Win All, DirectX 9.0** | *CD:* **1**

позволяваше да пресъздадат на монитора различните аспекти на живота като ерген или разюздана млада дама. Независимо в ролята на кой от двата пола се включваше играчът, той можеше да предприеме път към сърцето на нещо любимо, като за успешната свалка бяха важни фактори като перспективна работа (колко пари печелиш или колко гайкирита можеш да си позволиш), красив дом (тук ли живееш или това е кварталът, където нощуваш с кучето си?) и добро домакинско оборудване (тази маса Ikea ли е или е сватбен подарък на баба ти от "Тръстики"–Тетевен?). Triple Trouble дава всичко това плюс нов аспект, съобразен с популярния лаф: "Двама са малко, трима са много". В главните роли тук са Джош и Ана, които хем са двойка, хем не са. Около това се върти фабулата и стремежът ви да изживеете разнообразни любовни предизвикателства.

## Разделени заедно

Когато започвате игра, можете да избирате между "Apartment" и "Story". Първото е нещо като свободна игра, където можете да се концентрирате върху битовите аспекти на самотния живот – строеж на дом, купуване на обзавеждане и развитие на тези два показателя до пълното съвършенство – мансарда с изглед към морето, балдахини и скътани романтични кътове в четирите ъгъла на стаята. Значително по-забавен е т.нар. Story Mode. В него се впускате в сценария по раздялата на Джош и Ана. Можете да влезете в ролята или на сваляч, или на изкусен интригант, т.е. жена.

След като бурната им любов е приключила, Джош и Ана търсят късмета си в друг град, в друг апартамент и с друг съквартирант – Ким. Съдбата отрежда нещата да се наредят така, че Джош и Ана да живеят заедно с Ким и да трябва да търпят флиртовете и увлеченията на другия. Куестът на любовта очаква от вас да спечелите отново другия, като преди това разрешавате различни задачи с нарастваща трудност.



Singles 2 пропагандира подход към сърцето на "бившия", който тъщи и свекърви биха отхвърлили категорично – колкото повече нови бройки зачертаваш в любовното си тефтерче, толкова по-мил и добър изглеждаш в очите на твоя екс. Основната задача в играта в крайна сметка е да живееш пълноценно живота на самотния ерген/разкрепостената мома, което предполага яко парти, много приятели и сексуални забавления. Всичко в Singles 2 е насочено към симулиране на междуполовите отношения по сравнително реалистичен начин. Графиката допринася допълнително за това с ясните си изображения и висока детайлност.

## Как да я/го свалиш

Singles 2 прилича много на The Sims. Подобно на него трябва да следите някои емоционални показатели на героя си, както и да развивате неговия бит. Потребностите на Джош и Ана са забавление, приятелство, глад, комфорт, романтика, хигиена и еротизъм. Всички те трябва да бъдат задоволени, като за целта хем трябва да се стремите към социални контакти, хем да се грижите за бита – да има какво да хапнете, къде да се изкъпете и върху какво да седнете.

За това е нужно да работите добре платена работа, която обаче ще получите едва с напредването на играта. Всичко това се отразява върху рейтинга и качеството на ергенската/моминската ви бърлога, като тук важи златното правило – колкото по-хубаво, толкова по-романтично и толкова повече скалпове на колана.

*Александър Бойчев*

графика
звук
геймплей


**5** общо

# ЦЯЛА ИГРА В НОВИЯ BONUS PACK




## BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

- 6 СПИСАНИЯ
- 6 ДИСКА
- ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ НА MONSTER TRUCK FURY

## ВЕЧЕ НА ПАЗАРА

## MONSTER TRUCK FURY

Monster Truck Fury е комбинация от офроуд и състезание на писти. В играта можете да изберете някой от най-яките камиони: Saabre Cage, Sergeant Steele, American Hero, Spider Bite или Firepower.

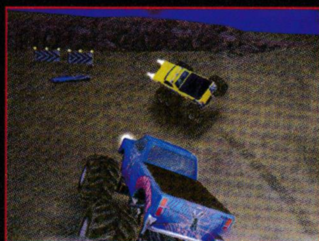
- после просто дайте газ в 6 офроуд трасета или състезателни писти, натиснете спирачки в пустините на Аризона, вижте лицето на смъртта в Гранд каньон!

- играйте с до четирима приятели в мрежа, а също така и в сплит-скрийн на един компютър.

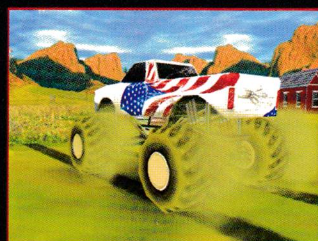
- преминавайте през препятствия, мачкайте други коли и камиони, разрушавайте огради и ферми!

- проверете своите умения в различни режими на игра: чекпойнт, трошене на коли, състезание.







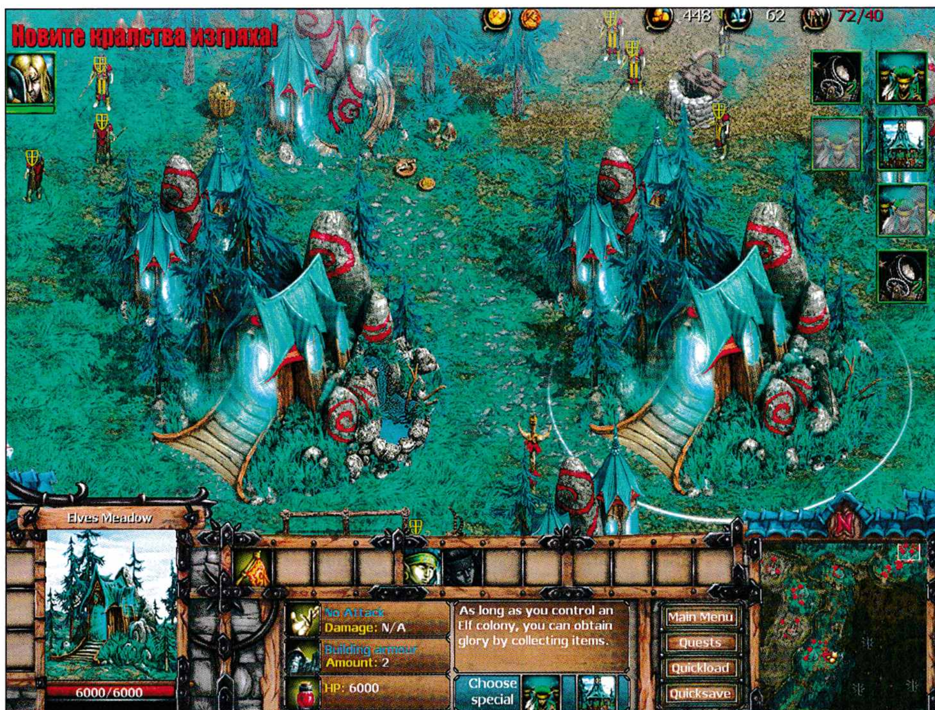


## ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА

# Rising Kingdoms

жанр: **RTS** | издател: **Haemimont Games** | **www.haemimontgames.com/risingkingdoms** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

След излизането на WarCraft III, всяка следваща фентъзи реалновремева стратегия бива неизбежно сравнявана с този мегахит по един или друг начин. Blizzard постигнаха нещо, което никой друг досега не успяваше – взеха найдобрите геймплей идеи и ги компилираха по възможно най-успешния и привлекателен начин (както прочее стана и с Diablo, и със StarCraft, и с World of WarCraft). И Rising Kingdoms със сигурност ще бъде принудена да изпълни комадата “равнис по WC3”. Работата е там обаче, че в найновата игра на нашето родно геймстудио Haemimont, радвало ни досега със заглавия като “Цар” и “Келтски крале”, можем да открием колкото прилики, толкова и разлики и оригинални хрумки, които да я различат с една-две идеи от близърдския еталон в жанра.




### Съдбата на Еквиада

Целият сюжет на Rising Kingdoms, подплатен с умело заплетени интриги, предателства и нови съюзи, се развива във фентъзи света Еквиада. Той не е заимстван от нищо и никого и е изкован специално за случая от Haemimont. За съжаление неговата богата предистория не е успяла да намери място по един или друг начин в играта, за да внесе малко повече яснота за това кой какви точно мотиви има за своите действия.

Трите основни раси, които ще решат съдбата на този свят, и които ще можете да контролирате пряко, са хората, форестърите и дарклингите. При първите няма да видите нищо кой знае колко различно – стандартният набор от копиеносци, мечоносци, паладини, монаси и т.н. Другите две раси обаче са създадени с изключително богато въображение. Сградите на форестърите, които, както личи от името им, са деца на гората, например се издигат по следния начин. Работниците разравят земята, поставят малко семенце и го изчакват да избуи без допълнителна намеса по доста ефектен начин в огромна и напълно функционираща постройка, наподобяваща растение. Сред редиците на тяхната армия ще откриете рейнджъри, ловци, върколаци, ездачи на вълци и дори едни малки и изключително досадни духчета със син пънкарски перчем, които влизат в тялото на врага, го разрушават за нула време – спасение няма.




Дарклингите пък изглеждат доста страховито. Те имат демоничен облик, сградите им са катраненочерни и обвити постоянно от огън, а единиците им са истински трепач – може би това е найбойно ориентираната раса.

### Механизъм на игра

За разлика от досегашните игри на Haemimont, настоящата е доста по-динамична, по-екшън ориентирана. Тя не фокусира толкова върху болезнено познатото събиране на ресурси и развиване на база, колкото до умелото контролиране на единиците, техните умения и бързото овладяване на ключови позиции от картата, които, за наше улеснение, са маркирани със специфични символи. Това са колонии






на петте второстепенни раси в играта – тролове, номади, елфи, сенки и дракони. Веднъж щом ги завземете, ще получите достъп до две или три техни единици. Ще може да изберете и един от общо двата специални бонуса, които да облагодетелстват империята ви. С цел да не се забавя темпото на играта залежите на злато и водни кристали са неизчерпаеми. Това са двата основни минерала, с които се строят по-голямата част от постройките и се тренират и ъпгрейдват всички войници.

В крайна сметка излиза, че основната цел в Rising Kingdoms е не да създадете огромна армия, което е възможно почти по всяко време, а да направите така, че настоящата ви да оцелее под напористия натиск на противника. За да стимулират постоянното водене на сражения пък, разработчиците са измислили доста интересната идея за трупането на

## Слава, която е третият ресурс

Той се добива по най-различни начини. Основните са или от само себе си (с течение на времето), или чрез завладяване на неутралните колонии, които са разпръснати около базата ви. Прочее в скърмиш режима техният вид абсолютно всеки път се генерира по произволен начин, което прави играта на създадените от Haemimont карти (липсва рандъм генератор) всеки път различна.

След като завземете дадена колония, ще получите допълнителен начин, по който да трупате слава. Например, ако принадлежи на елфите – чрез събирането на предмети, ако е на тролове – при унищожаването на постройки, при сенките – чрез убиването на работници и шампиони и т.н.

Този трети ресурс е изключително важен, тъй като единствено благодарение на него ще може да издигате къщи, които да вдигат тавана на популацията. Т.е. ако искате по-голяма армия – или въобще каквато и да било - ще трябва да влезете в битка още в самото начало. Търпеливото затваряне в пределите на базата ви няма да доведе до нищо хубаво и ще ви обрече на провал. Славата ви е необходима и за още един изключително важен аспект от геймплея на Rising Kingdoms – за наемането и развитието на уменията на т.нар.

## Шампиони

Като идея те доста приличат на героите от WarCraft III с тази разлика, че не трупат опит и поради тази причина тяхното развитие протича по малко по-различен начин. За да изучите например едно умение, ще трябва да похарчите една, три или четири точки слава, в зависимост от нивото, на което е въпросната способност – първо, второ или трето.

Всяка от трите основни раси разполага с четири уникални класа, като по време на игра не може да имате по два шампиона от един и същи вид. Например за хората това са бойният ангел, които лекува армията ви и облагодетелства паладините и мечоносците; магьосник, въоръжен с лък и разполагащ с плеяда от защитни и разузнавателни умения; вещица, която кълне всичко живо, включително и сгради; писклива руса девойка на кон, която подпомага кавалерията ви.

При форестърите нещата стоят по малко по-различен начин. Шампионите им използват предимно силата на природата. Тяхната кралица на вълците призовава горски създания, които да я подкрепят, превръща се във върколак и е идеалният воин за битки с по-големи армии. Феята им пък е изключително добър илюзионист и умее да влияе на съзнанието на врага, а т.нар. пазител на семената притежава способността да се заравя в земята и поставя най-различни капани на врага. Форестърите имат и един изкусен стрелец, който използва едновременно и лък, и магия, за да прати всеки в отвъдното.

Шампионите на дарклингите пък са изключително добри бойци. Техният нощен убиец е запознат с най-различни начини да се промъкне и може да ликвидира врага си незабелязано, а т.нар. брадвар – да унищожи цели армии собственоръчно, като се принесе в жертва и образува мощна ударна вълна. Магът пък променя реалността – има възможността да "разцепи" ваша приятелска единица на две, без другата половинка да ви "яде" от популацията. И накрая идва техният продавач на души, който умее да взима и дава кръв от и на вашата армия. Ако случайно някои от тях загине в битка, се превръщат в дух, които, срещу съответната сума злато, която се определя в зависимост от уменията, които е изучил, ще бъде възкресен.

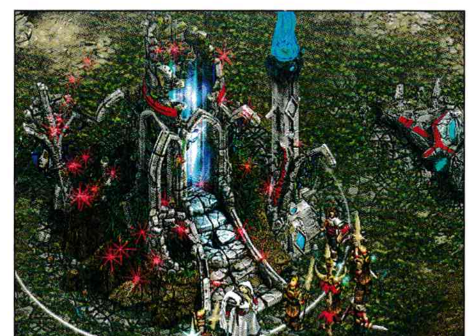
## Недостатъци

Макар и Rising Kingdoms да притежава ниски системни изисквания, играта на нея е често съпътствана от доста необясним лаг, който, каквото и да си говорим, дразни окото и разваля общото положително впечатление от добре изваяния изометричен терен и триизмерни единици. Да не говорим за неуместните елементи на метъл в мелодиите за хората. Ако обаче оставите това настрана, тази най-нова стратегия на Haemimont, която все още не е локализирана на български, ще ви позволи да прекарате бая часове. Очаква ви нейната гигантска солова кампания, състояща се от тридесет мисии с невероятно разнообразна структура и цели, и може би още толкова карти в мрежовия режим, където всяка следваща игра ще ви се струва различна.

*Владимир Тодоров*









666. Защо все още виждам това число пред очите си? Дали защото до късни доби вчера се взирах в графити-надписа, грижливо изобразен на стената на местопрестъплението? Или защото това са единствените оценки, които мога да дам на това заглавие във всяко едно отношение? А може би защото само дяволът може да извърши това, което бе сторено...?

„Най-важното нещо в една история е краят."

# Still Life

PC
XBox
PS2
GBA

жанр: **Quest** | издател: **The Adventure Company / Microids** | **www.stilllife-game.com** | хардуер: **P 800 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 8.0c** | CD: **2**







Натюрморт (Still Life) – картина или скица на нежив предмет – плод, цветe. Ах, да. Изкуство. Изящество. „Пренасяне в един друг свят. Свят-мечта.", мислеше той и трескаво плъзгаше четката, танцуваща леко с аленото си връхче по платното. Свят, изпълнен с новости, оригинални идеи. Нещо, което ще преобърне представите на обществото. Нещо скандално? Какво е истинското изкуство? Изразяване на личните емоции – вътрешният свят на художника... Не, не – някой така талантлив не е просто художник. Артист? Гений?

Кармин. Така силен и опияняващ. Платното сякаш копнее да приеме още от очарованието на този цвят.

## Острието

„Той замахна с острието. Отдръпнах се рязко. Помислих си, че съм била достатъчно бърза. Изведнъж усетих вкуса на метал в устата си. Острието беше разрязало бузата ми. Устата ми се напълни с кръв. Вече не виждах ясно. Усетих пронизващи болки в гърдите. Мисля, че припаднах". Това бе разказът на една от жертвите, по чудо спасена от смъртоносното докосване на изкормвача. Не, не става дума за Джак. Садистичните серийни убийци очевидно не се изчерпват само с това име. Тук става дума за някой, който счита, че има усет към изкуството. Пресъздава труповете в картини, които иронично нарича натюрморт. Играта идва със своята адски особена атмосфера, а и отделни детайли, които носи, определено ми напомни за филми като Se7en, From Hell, Taking Lives.

## Героите

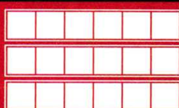
Играете с двама души. Първо това е изключително обаятелната Виктория МакФерсън. Агент на ФБР, синеока, с къса черна коса и хапливо чувство за хумор. Коментарите ѝ определено разведряват обстановката, която така или иначе опъва нервите ви до скъсване. Вторият герой, като който играете, е Густав МакФерсън – дядо ѝ, който е частен детектив. Той е и главният герой в Post Mortem (Still Life не е продължение, а самостоятелна игра).

Приключението ви се развива в две насоки – паралелно търсите изкормвач от 1929 г. (като Густав) и убиец от 2004 г. (като Виктория). Играта е изпълнена и с много други персонажи, кой от кой по-подозрителни. Едно от първите места в класацията, разбира се, е заето от приятеля на Виктория, който се занимава с изкуство и работи в галерия. Той се възхищава на картините, изобразяващи труповете. От друга страна, партньорът на Виктория винаги е на местопрестъплението преди всички други. Появява се и мистичната Кралица на тайните, която също би могла да е извършителят. И всъщност кой ли не би могъл да бъде? Има следи, уличаващи едва ли не всеки един герой, както и спънки, които са в разрез с логиката, че той е убиецът. По един класически и съвременно оригинален начин историята е адски заплетена и няма да ви остави да заспите, докато не видите финалните надписи. А истината е, че и след това. Но ще ви разкажа малко повече за края на приключението по-късно.

## Пъзелите

Пъзелите в играта също са много интригуващи. Мой любим е пъзелът към края на играта, в който трябва да подредите шест пръстена с различни форми в шест дупки, като повечето пръстени могат да паснат на не само едно място. Това обаче е едва първа част на пъзела, след това трябва да нагласите ключа, който получавате, така че да пасне на ключалката. Той е разделен на три части. Към тях прибавяме и шестте вече поставени пръстена и трябва, разместванки деветте парчета, да подредите ключа. Уловката е, че можете да местите даден ред от фигури, само ако в него има три такива. Има и други интересни хрумвания, както и типични за жанра загадки. Към края на играта ще играете и управлявайки един робот, като ще трябва да избягвате подвижни лазери, което всъщност изисква и бързина. Сред най-интересните части от геймплея за мен са и гатанките, които трябва да решите.

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| 6 общо | |



Имате определени поетични текстове, които трябва да разшифровате, за да прогресирате в играта. Ще видите и доста нестандартни ежедневни задачи от типа да приготвите сладки за баща си. Повярвайте ми обаче това не е така лесна задача. Този тип предизвикателства обаче са малко на брой и целта им е просто да разнообразят геймплея. Основно всичко се върти около историята. И направо е невероятно, че една толкова експлоатирана тема – за психопати-убийци, може да бъде така увлекателно поднесена отново и да е толкова интригуваща.

### Краят

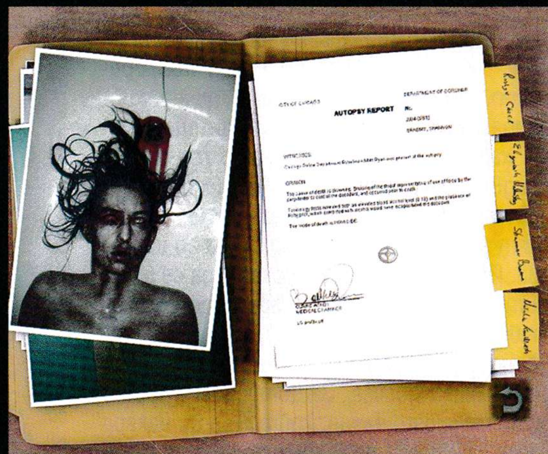
Както се казваше в един друг филм, с главно действащо лице убиец: „Най-важното нещо в една история е краят" („Таен прозорец"). И какъв финал само! Повярвайте – трудно се сдържам да не ви го разкрия. Неслучайно това е един от най-обсъжданите в интернет пространството завършеци. След като изиграх играта (за съжаление е доста кратка – около 10-15 часа), около ден съм продължила да търся неща по темата. Приключението продължава и online. Креативността на авторите е просто безгранична.

За съжаление не мога да внеса повече подробности по темата, защото бих могла да разваля голямата изненада. Мога само да ви кажа, че краят или тотално ще ви разочарова, или ще ви омагьоса. Във всеки случай не мисля, че завършек, който е толкова обсъждан и оставя толкова силна емоция (дори и раздразнение понякога), може да бъде лош.

Тук е времето да спомена и че всички с огромно нетърпение (в това число и аз) очакваме продължението на играта. Има слухове, че тя е замислена като трилогия. Не е ясно ще се изпълни ли този замисъл или не – отново можете да прочетете цяла online библиотека по темата. Под въпрос за мен са и трите празни места, които остават в менюто за видеофайлове, след като превъртите играта, защото те намекват, че и там може би ще получите още някаква информация за играта.

Не ви казах много... А може би казах прекалено много? Ммм, не, няма да се измъчвам с това. Still Life ми даде поне 666 други въпроса, по които мога да изтезавам съзнанието си. И мисля да се концентрирам върху тях.

*Лили Стоилова*






Може би, ако по някакъв начин беше възможно да се телепортирам пет-шест години назад във времето, новата постапокалиптична хибридна стратегия на G5 Software щеше да ми хареса. За добро или лошо този тип придвижване все още не съществува в действителност и средностатистическият геймър надали би могъл да го използва. По този повод, ако искате да се изкефите на The Day After, най-добре се опитайте да изтриете спомените си относно всички компютърни игри, които сте играли досега. Защото, уви, това е единственият начин, който ще ви накара да се забавлявате в компанията на тази имитативна геймка.



**Пълна излагация...**



# The Day After

жанр: **strategy** | издател: **Black Bean Games** | **http://www.blackbeangames.com/** | хардуер: **P 700 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

### На пръв поглед всичко е ОК

The Day After представлява един от тези, напоследък модерни, хибриди между походова и реалновремева стратегии, като битките се водят в реално време, а останалата част от играта се базира на походова стратегия, подобно на Total War поредицата и Imperial Glory. До тук добре, дори много добре. Историята е донякъде интригуваща. Става въпрос за кризата в Куба през 60-те години, която обаче в The Day After се развива до титаничен военен сблъсък между великите сили. Русия, САЩ и всички останали страни, притежаващи ядрени и биологични оръжия, са принудени да ги използват и за нула време Земята се превръща в почти негодна за живот планета. Тогава започва и най-бруталната война в историята на човечеството – войната за оцеляване!

По стара военно-стратегическа традиция ще можете да поемете управлението на една от четирите страни в играта, които са Русия, Китай, англо-американския съюз и френско-германския алианс. Естествено, целта ви е да извоювате победа срещу противниците си, а за да стане това възможно, ще ви бъдат нужни определени ресурси, които биват петрол, амуниции и резервни части.

Въпреки че нещата, които казах до тук, звучат добре, мисля че дойде времето да изтъкна някои от главните недостатъци на най-новото творение на G5 Software.



### Проблемации

Интерфейсът е под всякаква критика. Не съм попадал на по-отблъскващо нещо от години насам. Всички начални екрани, включително и основният, в походовия режим са в зелен нюанс и са по-ръбати от червена ладюха комби. По време на битка, когато играта навлезе в реалновремевия си облик, се наблюдава нечовешка прилика с Blitzkrieg. Направо ми идва да кажа, че това е Blitzkrieg с добавен походов режим. Битките са досадно продължителни, силите са неуравновесени, а най-сериозният проблем е, че воденето на тези сражения не ми донесе абсолютно никаква емоция. Всичко, което се случва в тях, създава усещане за дежа ву и е безинтересно. На картата от походовата част на играта, на която ще се опитвате да разгърнете стратегическите си идеи, са разпръснати разни рафинерии, радари и заводи за амуниции, а останалите петънца, които се шаренеят, представляват вашата и чуждата армия. С две думи – играта изглежда недоправена и овехтяла, въпреки че се пръква през 2005-та.

### Присъда

Като за финал ще направя кратко обобщение. The Day After е със сравнително привлекателна история (на пръв поглед), която може би щеше да изглежда добре, ако беше попаднала в ръцете на по-добри художници и дизайнери. Походовият режим се е наместил в геймплея сякаш на шега, а реалновремевите битки са копирани почти едно към едно от Blitzkrieg, дори не са толкова добри, колкото там. Нямам какво повече да кажа.

**Съдът отсъди – СМЪРТ!**

| | | |
|---|---|---|
| графика |  | 2.5 общо |
| звук |  | |
| геймплей |  | |

*Асен Георгиев*

Ако очаквате, че това е статия за хитовата игра "сМешно отделение", бихте ме изненадали. Според мен доста по-вероятно е да не очаквате нищо и да не сте чували нищо за ER. Така или иначе тя действително претворява на PC-екрана популярния сериал „Спешно отделение".

**По мотиви от „Спешно отделение"**

# ER




PC | XBox | PS2 | GBA

жанр: **SIM/RPG** | издател: **Legacy Interactive** | **http://www.ergame.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win XP/2000, DirectX 9.0c** | CD: **1**

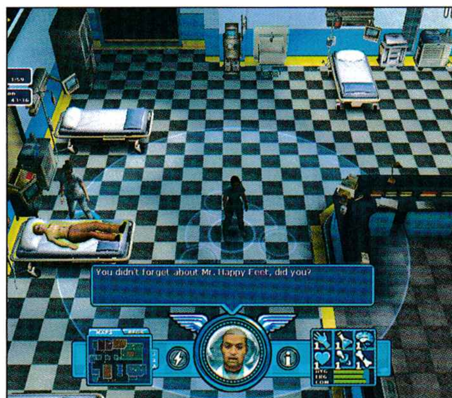
За моя изненада заглавието не е чак толкова отчайващо. Ако трябва да съм честна, очаквах нещо наистина безумно, а играта има дори приятни страни като комбинира класически елементи от заглавия като The Sims с новаторски идеи, като ви дава ролята на лекар. Харесва ми също и безспорно оригиналното хрумване да спасявате животи, може би прекалено често в игрите се набляга на противоположната алтернатива за действие.

### Story/Gameplay

Тук поемате ролята на герой, който сам си моделирате. Давате му име, избран от вас външен вид и разпределяте определен брой точки в различните показатели. Според това как сте ги разпределили той или тя има определено ниво на квалификация в дадени медицински области. По време на играта трупате опит и развивате героя си, като от него се иска да надобрее във всяка една дисциплина. Така можете да лекувате болни с всевъзможни оплаквания.

Ако не сте достатъчно добри в дадена сфера, можете и да се обадите на приятел. Е, почти. Можете да привикате някой лекар с повечко опит да ви помогне. От вас се иска да дадете диагноза на пациента, да прецените на какво легло да го поставите, като трябва да се съобразите със свободните места и спешността на случая. Можете да изпращате пациентите за изследвания в лабораторията, ако не можете да поставите диагнозата на момента. Също така често трябва да намерите медицинска сестра, която да ви асистира.

Освен за пациентите си трябва да се грижите и за себе си. Да поддържате добро ниво на хигиена, да си почивате и да се храните. Също така има и фитнес зала, в която можете да тренирате. Можете и да разговаряте с хората. Изграждате взаимоотношения с колегите си, като избирате различни теми, на които можете да бъбрите. Тук може би е мястото да спомена, че в играта срещаме и познати герои от филма...












### Mission Impossible

Не, няма опция да отстреляте пациентите, които не са ви симпатични. Затова пък имаме доста ограничено време за някои задачи. Например, за да спасите даден пациент, имате две минути. В началото е малко объркващо, докато се ориентирате къде е той, как да намерите леглото му и т.н. Ако затриете нечий живот от немарливост, разбира се, ви гонят и получавате оптимистичен надпис Game Over. Когато поиграете малко обаче, лесно привиквате с кратките срокове и това се превръща в основното ви предизвикателство.

И все пак имайте предвид, че фриволният ми тон се дължи не на изключителността на заглавието, а на това, че то е приятно и неангажиращо. Графиката е непретенциозна. Първоначално си помислих, че бързо съм свикнала с модните тенденции в градчето, когато се натъквах на тълпи пациенти с едни и същи дрехи. Когато обаче и лицата на децата на различни родители започнаха да стават идентични, се притесних за някакви намеси в генетично отношение. За сметка на графиката обаче музиката наистина ми хареса много. Понякога динамична, друг път – драматична или илюстрираща триумфа ви за спасения живот. Като цяло попаденията тук са доста добри.

Като всяко заглавие, и това ще има фенове и противници. За мен то е доста непретенциозен начин приятно да убиете времето, ако нямате нищо по-интересно за вършене.

*Лили Стоилова*

| | | |
|---|---|---|
| графика |  | 3 общо |
| звук |  | |
| геймплей |  | |

За феновете на анимираното кино споменаването на Dreamworks вероятно ще предизвика носталгични мисли за Шрек, чийто две успешни реализации доказаха, че cartoon визията не е синоним на “нещо, което сестричката ми гледа, когато не си играе с куклите”. И тъй като серийното производство е факт за всеки един аспект от заобикалящия ни свят, ето че филмовата компания пусна ново заглавие – Madagascar. И имайки предвид връзката между индустриите-гиганти, които създават кино и игри, не закъсня и гейм-адаптацията на хумористичното приключение на животните от Central Park Zoo.

Лите не са просто животни. Не и четирима от тях. Тях ги свързва крепко приятелство и нещо като клетва за вечна дружба. Лъвът Алекс е предводителят (всъщност, каква ли друга роля може да изпълнява един лъв). Редом до него са зебрата Марти (вечно плямпащ персонаж, напомнящ на магарето от Шрек), жирафът Мелман (изпитващ панически страх от височините, от микробите и твърде вероятно – от озоновата дупка) и хипопотамката Глория (прелестно мигаща с дългите си мигли и поклащаща се на крачката си).

Приключението започва, когато героите решават да излязат извън пределите на решетъчното пространство и да изследват градската среда. Ще успеят ли непривикналите към странностите на заобикалящия ги свят приятели да оцелеят и дори да отидат до пълния с опасности остров Мадагаскар...? Това е въпросът, чийто отговор зависи от умението да подскачате, да преминавате през обръчи, да събирате разни бонуси и други характерни за jump'n'run жанра действия. Ако сте обиграни, няма да имате проблем със сигурност, но аз се поизпотих, докато разбера, че

## с къч се отваря врата, например

Ако първо гледате филма и станете негов фен, в играта ще намерите неговото продължение, което би било немислимо без ваше участие. То предлага приятни диалози с характерния за продукциите на Dreamworks хумор. Няма субтитри, така че дано сте учили чужди езици. Ако решите първо да се забавлявате с играта, подгответе се за

## шарена визия

прилична графика и недразнещи звуци. Героите си имат реплики, които добре са научили, и ако не се замотаете на някое от нивата, няма да ви омръзне постоянното им повтаряне.

Как ви звучи хипопотам, надбягващ се с щрауси? Е, шансът ви за успех се увеличава, ако Глория мине със стоте си кила през някоя от лютивите чушки по пътя – тогава се понася като торпедо напред и дългокраките пернати дишат прахта ѝ. Това е само един от примерите как геймплеят може да се направи интересен посредством кретенски хрумвания. Като събирате поставените на всевъзможни места златни или сребърни парички, ще можете да пазарувате от магазина за сувенири. Там е мястото, където ще откриете и забавни миниигри и без съмнение, ако сте на крехка възраст, ще изпитате голямо задоволство като постигнете успех.

Ако ли пък сте пораснали междувременно и вие не знаете какво правите в тази игра... просто се забавлявайте. Където и да е човек из виртуалното пространство, това би следвало да е основната мотивация за престоя му там. Така че, але-хоп!

*desi|re*

PC | XBox | PS2 | GBA

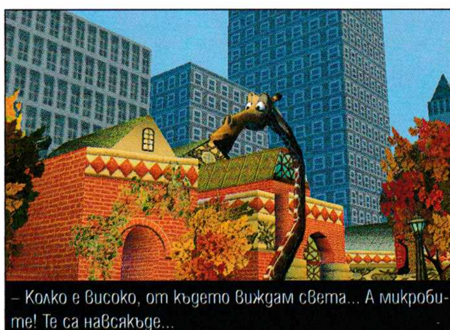
# Madagascar

**Скок-подскок, тук и там, бонусче за мен, бонусче за теб...**

жанр: **jump'n'run** | издател: **Activision** | **www.activision.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**



– Не ви ли разказаха за нас?! Е, разберете сами тогава какви можем да ги свършим :)



– Колко е високо, от където виждам света... А микробите! Те са навсякъде...



– Ама съм готин, а? Ако знаете колко магарии знам ;)



– Скачайте крачета да скачаме...



– Мога да съм хипопотам, и сто кила да съм дори... пак ще ги надбягам, нали Марти :)



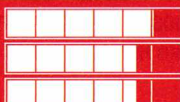
– Хе-хе-хе! Велик съм! Аз съм най-великият!

Madagascar може да се играе на платформа, каквато ви душа иска или каквато имате под ръка. Това разнообразие обикновено означава едно – ужасно неудобно управление, когато седнете пред компютър. И наистина и този път

## традицията е спазена

Но който иска да скача, намира начин. Затова да оставим настрана шантавия контрол над животинките и да видим за какво иде реч.

В центъра на Ню Йорк, насред урбанистичния пейзаж се мъдри зоологическа градина. Особеното в нея е, че обитате-



| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| 4.5 общо | |

Немско допълнение на нещо руско звучи леко объркващо. В повечето случаи децата на Русия произвеждат стабилни и леко тромави продукти, обречени на локален успех. Независимо от това от време на време сред полянките отвъд Полша, Прибалтика и Финландия се раждат неприлично качествени неща, които изтрепват конкуренцията по всички възможни параграфи. Та въпросното германско създание, за което става въпрос в случая се, казва Banzai, а убийствената славянската основа, на която стъпва, е Pacific Fighters – игра, която се явява тихоокеанската част на най-добрата авиосимулаторна поредица за Втората световна на настоящето – Il-2.




Ил-2: Епизод 3.1

# Pacific Fighters: Banzai



Жанр: **симулатор** | издател: **X1 Software** | **www.matrixgames.com** | хардуер: **P 1.4 MHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1+original**

Най-впечатляващото нещо в новичкия add-on е размахът, с който наследниците на Бисмарк и сие са подходили. Прясното чудо съдържа към 300 (триста) нови мисии в самостоятелната част и още около сто мащабни групови изпълнения. На всичкото отгоре бая голямото количество пресни начинания впечатляват и с много високото ниво, на което са изпълнени. Качеството на отделните задачи е забележително, основна вина за което има фактът, че хората, които стоят зад Banzai, имат здрав опит във вариации по темата. На тях дължим и появата на add-on-a Operation Barbarossa, който е предназначен за първите два епизода – Il-2: Sturmovik и Forgotten Battles.



### Доброто старо

На първо място Pacific Fighters дава огромна свобода по отношение на трудността и нейната настройка. Отделните детайли, които могат да се пипат, са си пак страшно много – като се започне от подаването на горивото към двигателя (регулирането на смеската, която се вкарва в цилиндрите) и се стигне до липсата или отсъствието на излитане. На второ: изкуственият интелект в цялата серия е на изключително ниво и може да предложи наистина страхотно преживяване. На трето: отделните самолети са ама наистина адски много и като за капак всеки един от тях е моделиран необичайно прецизно.

В случая още по-радващ е и фактът, че основата на Pacific Fighters е на приличната възраст, но въпреки това графиката ѝ продължава да бъде на първо място сред конкуренцията. Аеропланите и битките са просто прекрасни, а околните фонове са максимумът, който бихме могли да получите от подобен род животно за момента. Може би единственият по-нов симулатор, който успява да надделее в тази графа, е подводничарският Silent Hunter III, но все пак имайте предвид, че категориите, в които попадат двете въпросни игри, са с една идея по-различни.

С две думи: Il-2 и неговото потомство си остават най-добрите класически авиопродукти за Втората световна, които можете да изкопаете. Ако разполагате с копие от него, бих ви препоръчал да си намерите и Banzai – мисиите са забавни и със сигурност биха ви доставили удоволствие. Ако пък не сте попадали на геймката, но проявите и съвсем малко желание – инсталирайте я... хубава е игрицата, наистина хубава.

*Сергей Ганчев*

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| **6** общо | |

Еволюцията на техниката е нещо прекрасно. Фактът, че новата ми пералня има изчислителната мощ на първия компютър, който родителите ми домъкнаха в нас, ме изпълва с почти религиозен благоговеен трепет. Единственото лошо на този процес е, че покрай него някои от първоначалните жанрове, родени от гейминдустрията, тръгнаха да отмират. Поради това всеки път, когато попадна на нещо като нов куест или – както е в случая – походова стратегия, се намествам удобно пред щайгата и се заемам на часа с джиткане.

За съжаление от около пет лета насам повечето представители на изчезващото мохиканското племе на походовите стратегии, както и настоящата



**Мохикани в акция...**

PC
XBox
PS2
GBA

# Domination

Жанр: **походова стратегия** | издател: **DreamCatcher** | **www.domination-game.com** | хардуер: **P 750 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

Domination, са леко посредствени и отявлено бъгави. Историята на играта е сбор от няколко класически клишета, за добри и лоши "индианци", сблъсък на армии и шарени планети, разхвърляни из космоса. Всъщност този момент би преминал почти незабелязано, ако авторите на играта не бяха включили и групичка брутално натрапващи се детайли, които да размътят обстановката. Пример: географските имена приличат на думички, родени от моменти на здраво умопомрачение. Повечето от тях са нещо средно между названията на африканска държава, китайски сос и латинското наименование на невинен лилав бръмбар.

### Плюсчета

Е, ако човек пренебрегне недостатъците на играта и се задълбае в нея, би открил и няколко приятни неща. Domination е типична праволинейна походова стратегия. Враждуващите страни се редуват в пуцането и местенето на единиците си. До определена степен геймката прилича на прилично опростена версия на шах, което може да се възприеме като своеобразна благодетел.

Второто положително нещо в произведението е, че са предложени всевъзможни единици, учудващо много за игра от подобна класа. Повечето от тях си имат съвсем оригинален външен вид и очевадни предимства и недостатъци. Другото нещо е, че по отношение на моделите на джиткане Domination си има всичко, което може да се пожелае – бърз туториал, единични мисии, сценарии и възможност за групови изяви в локалната мрежа.

Самата вътрешност не е от найсложните неща за схващане в техническо отношение. Контролът е лесен, а ако мисиите се пуснат на средно ниво на трудност и играещият се понапъне, противникът ще си отиде наистина бързо.

### Пиксели

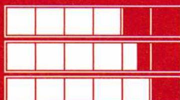
Графиката на Domination следва един леко научно-фантастичен стил, нещо средно между визиите на Unreal и Halo. Качеството на самите картинки не е много високо, но пък не е и дразнещо. Отделните елементи са ръбати на ниво, което би било супер преди три-четири години, но сега би предизвикало тиха носталгия. За радост писуканията на играта са с една идея по-добри. Хората, които са правили озвучаването, са се справили добре. Ако се изключат безумните гласове, които се включват от време на време, звукът на стратегията можеше да бъде класиран на прилично високо място...

Domination не е лошо чудо. Ако някой търси нещо малко по-различно или го гонят спомените, настоящата стратегия би свършила идеална работа. В противен случай можете и да я пропуснете. Играта е хубава, но се съмнявам, че би могла да остави трайни положителни спомени.

*Сергей Ганчев*



графика
звук
геймплей



**4.5** общо

Напоследък се навъдиха доста racer симулатори. Едни добри, а други не чак толкова, някои по-реалистични, а други с по-аркаден тип геймплей. Общо взето през последните няколко месеца имаше доста автогонки на PC пазара. И въпреки това хората, или по-голяма част от почитателите на този жанр игри, чакат с нетърпение поредната част на Need for Speed, наречена Most Wanted... Не, не този път не иде реч за колоса в жанра. Сега ще ви разкажа за една от не чак толкова лошите racing игри, които могат да предложат и нещо свежо в тази област.

Преди да се зачудите за жанра на играта – наречен от мен CaRPG, нека да обясня. Тя е смесица между racer и RPG – вместо да развивате колата си и да я усъвършенствате, вашият шофьор трупа опит, качва нива и изучава нови умения. Имате реално две възможности – свободно състезание и кариера. Първият вид ви позволява да играете само с едно возило и само на една сложна за начинаещите писта. По-късно, ако успеете да се класирате на първите три места, ви се отключват нови коли и нови трасета. В

**Racer и RPG в едно... И какво се получава?**



# S.C.A.R. – Squadra Corse Alfa Romeo

Жанр: **рали/ролева игра/CaRPG** | Издател: **Black Bean Games** | **www.scar.blackbeangames.com** | Хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | Софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

PC XBox PS2 GBA

### кариерата

имате доста по-богат избор. Може да се състезавате за отключване на нови коли или за трупане на опит. Тук е важното да се отбележи, че трябва да следите за две основни характеристики – поражения по возилото и Hearth. Ако колата ви пострада сериозно, то няма да може да продължите състезанието и автоматично отпадате. Поражение се нанася като се сблъскате в някой опонент/мантинела или излезете извън шосето. „Сърцето" е друг показател, засягащ по конкретно вашия състезател. Тази статистика може да падне, ако се блъснете или ваш опонент кара в непосредствена близост до вас. Ако падне до нула, екранът ви се размазва, звукът почти изчезва и колата става доста трудна за управление. Все пак този показател се покачва с течение на времето, ако преди това е бил паднал.

Вашият състезател, както споменах по-горе, може да изучава умения, които да му помогнат в надпреварата. Имаме на разположение три вида способности. Всяко първоначално умение е своеобразно дърво, даващо ви достъп до още два вида качества, близки по своята функция. Някои от уменията ви дават възможността да накарате ваш опонент да прави грешки, докато други са концентрирани върху по-доброто овладяване и управление на вашето возило. Трети пък ви позволяват да понасяте по-малко поражение при сблъсък, както и да регенерирате статистиката "Health" по-бързо.

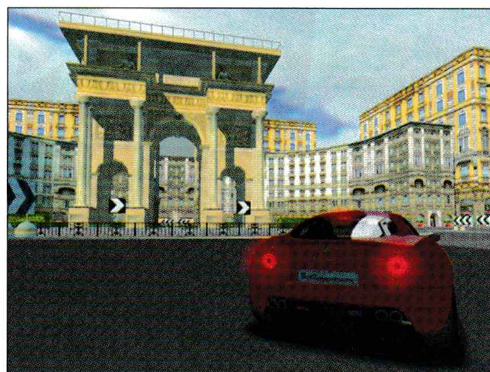
### Автомобилите

в играта са само от марката Alfa Romeo. В гаража на фирмата имаме общо 25 модела, всеки отличаващ се значително по своите спецификации. Присъстват както коли, които все още не са официално излезли от заводите, така и такива, които сте могли да намерите през 60-те години на миналия век или в момента, но само при някой колекционер. Тук е мястото да се каже, че автомобилите се държат сравнително реално на пистата – ако не внимавате на завоите, може сериозно да поднесете и да излезете от пътя, а това значително може да ви забави.

За добро вашите опоненти не са направени „безгрешни". В много ситуации се случва да изскочат извън трасето или дори да направят пирует и да се обърнат. Все пак те успяват да правят и някои хитрини като например да ви бутнат съвсем леко, но достатъчно, за да ви забият в мантинелата.

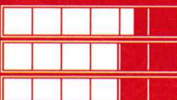
Малките трикове също присъстват. По-скоро има само един такъв – Tiger effect. Използван, той връща времето с няколко секунди, като по този начин ви дава шанс да оправите някоя сериозна грешка – подобно на последните издания на Prince of Persia.



Графиката и звукът изобщо не са на нивото, което отговаря на игра с такива системни изисквания. На някои места по возилата се забелязват черни линии, които не са от щампите. Тревата извън трасето пък прилича на зелена четка. Но въпреки леките технически недъзи играта е зарибяваща и заслужава да ѝ се хвърли едно око.

*Кирил Илиев*



графика
звук
геймплей

**4** общо


www.myst.bg
GAMES, FILMS, MUSIC, ANIME, INTERNET
turn me
ON

PS MANIA

**Сякаш вчера беше 2000-та година. Сякаш вчера за пръв път видяхме първата "конзола от ново поколение" – блаженопочиващия понастоящем Dreamcast на SEGA. После всичко се завъртя с главозамайваща скорост – PlayStation2, Xbox, GameCube, Gameboy Advance, Gameboy Advance SP, Nokia NGage, Nokia NGage QD. Последните 5 години бяха наистина невиждани и нечувани до момента в света на електронните развлечения. А сега, малко след като всичко сякаш си беше дошло по местата... Купонът стартира с нова сила!!! Алелуя, братя геймъри, алелуя! Само на тазгодишното E3 бяха анонсирани цели 4 нови системи – Xbox 360, PlayStation3, Nintendo Revolution и Gamboy Micro. Преди това други две вече се появиха по щандовете на магазините в Япония и Щатите – Nintendo DS и Sony PSP. Ето как се стигна и до първия изцяло хардуерен брой на PS Mania.**

**Ивелин Иванов**

# Gameboy Micro







## Размерът има значение

Именно, защото това малко чудо на техниката е наистина малко. Какво ще кажете за преносима конзола с размери 10,16x5,8x1,7 см, която тежи само 79 грама (или колкото 80 кламера, както находчиво отбелязва прескомюникето на Nintendo)?! Дотук добре, но какво всъщност е Gameboy Micro? Преди всичко, абсолютно равностойно издание от серията Gameboy Advance. Да, точно така – всяка от игрите за предишните две издания на Advance ще бъде абсолютно съвместима с Gameboy Micro. Което, разбира се, означава още, че и носителите си остават същите – добре познатите ви мини касети за Advance и Advance SP. Нима тоя "дребосък" е толкова добър? Определено.
Нещо повече, Micro ще притежава и

### най-добрия дисплей

поставян някога на Gameboy конзола. Вярно, с малко поскромни размери – 2 инча диагонал (срещу 2,9-те инча диагонал на Advance SP). Екранът на Micro ще има и още един сериозен плюс, възможността за регулиране на яркостта. Новият Gameboy ще разполага с още една, повече от логична "екстра", която отчаяно липсваше на почти перфектния Advance SP – слушалки. "Дреболия", може би ще си помислят тези от вас, които не трябва да делят личното си пространство с всевъзможни узурпатори (съпруга, отрочета от мъжки пол или пък досадно гадже, което спи леко като нинджа-ветеран и няма срам от нищо свято). Онези от нас обаче, които при всеки по-гръмогласен звуков ефект на любимата машинка тръпнат, че ще бъдат разкрити, знаят за какво иде реч. Прибавете към всичко това и презареждащата се литиево-йонна батерия (уви, засега без ясна идея колко точно игрални часа без прекъсване ще предлага тя). Последният белег, оформящ уникалния облик на Gameboy Micro, са

### сменяемите, разноцветни предни панели,

които безспорно ще допаднат на геймърите-индивидуалисти. Gameboy Micro трябва да дебютира през есента на тази година, без засега да е уточнено дали става въпрос само за Япония, за Япония и Щатите, или за глобална премиера, включваща и Европа. Засега Nintendo не са споменали евентуална цена за Micro, но всички очакват тя да е от порядъка на 100 щатски долара.

# Xbox 360







## Here we go again...



Джей Алард (шеф на Xbox отдела на Microsoft) и дружина (Роби Бак и Питър Мур) май трябваше да си научили урока по-добре. Цялата рекламна шумотевица около Xbox 360 плюс разочароващата като цяло MTV презентация бяха парирани брилянтно от Sony, при това на цената на далеч по-скромен бюджет. Защото, когато в рамките на предхождащото Е3 представяне на PlayStation3, Sony заявиха простичко – "PS3 ще е точно два пъти по-мощна от Xbox 360", никой не се усъмни в думите им. Не повече от 2-3 дни бяха необходими на Microsoft да се опомнят от нокдауна, след което заваляха опровержения (включително от страна на ATI, създатели на графичния процесор на конзолата), твърдящи, че именно Xbox 360 е по-добрата геймърска машина. Обърнете внимание – не просто "по-добрата машина", а "по-добрата геймърска машина". Или с други думи – PS3 може и да е по-добра в някои неща, но ние сме по-добри в други и точно те са по-важните.

Споменавам всичко това, защото според мнозина именно тази уклончивост и

### неяснота в цялостната концепция на Xbox 360

е на път да изиграе лоша шега на Microsoft. Куп неща около новата конзола, при това именно на концептуално ниво, са все още адски мъгляви. Типичен пример за това е мини скандалът около обратната съвместимост на Xbox 360 с Xbox. Отначало Microsoft споменаха, че тяхната цел е да направят "Xbox 360 обратно съвместим с някои от хитовите заглавия за Xbox". Моите извинения, но подобна "избирателна съвместимост" ми звучи точно като обикнатото от всяка почтена девица определение "малко бременна". Не след дълго уебсайтът gameindustry.biz публикува едно доста убедително мнение, в което накратко се казваше, че хардуерът на Xbox и този на Xbox 360 са толкова различни, че подобна обратна съвместимост е на практика невъзможна. Няма да задълбавам в другите "мъглявини" на хоризонта на next-gen конзолата на чичо Бил, но те до една будят леко объркване в най-добрия случай и умерено разочарование в най-лошия.

Все пак, по-мощна или по-немощна от PS3, Xbox 360 ще разполага с

### чудовищен от днешна гледна точка хардуер

Създаден специално от IBM за целта централен Power PC базиран процесор с тактова честота 3,2 GHz, направен от ATI графичен процесор с производителност 500 милиона триъгълника в секунда, 512 MB GDDR3 RAM и т.н. Е, не чак толкова гръмко звучат подробностите, свързани с DVD-ROM драйва на конзолата (срещу Blueray дисковото устройство на PlayStation3) и инфрачервената връзка на четирите геймпада (7 при PS3, при това поддържащи Bluetooth връзка), но какво да се прави? Xbox 360 ще стартира с вграден 20 GB-ов харддиск, който нарочно е поставен на такова място, че да може да се вади за секунди, независимо дали ще е за да го ъпгрейднете или за да го разнасяте с неясна цел.

Засега все още не е определена точната дата на премиерата на Xbox 360, но това със сигурност ще се случи по някое време

### тази Коледа

най-вероятно едновременно в Щатите, Япония и Европа. Засега няма и официално оповестена ориентировъчна цена, но специалистите предвиждат нещо от порядъка на 300 щатски долара, като (отново според предвиждания) Microsoft би трябвало да губи на този етап поне 75 долара от всяка продадена бройка.

# PlayStation3

Вече споменах в материала за Xbox 360 за мини скандала, който се развихри около спора "на кого му е по-голям... хардуерът". Ето и как точно изглежда "желязарията" на PlayStation3 – централен (отново PowerPC базиран) Cell процесор на 3,2 GHz, 256 MB XDR RAM системна памет на 3,2 GHz плюс 256 MB GDDR VRAM на 700 MHz, графичен RSX (Reality Synthesizer) процесор, дело на nVidia, за който най-красноречиво говори фактът, че е по-мощен от две GeForce 6800 Ultra видеокарти с обща стойност около 1000 щатски долара. Вече си говорихме за Blue-ray формата на дисковото устройство (приблизително 10 пъти повече информация от стандартния 4,7 GB DVD диск при същите размери на носителя) и безжичните Bluetooth контролери, но пък не сме споменали за Memory Stick Duo, SD и CompactFlash слотовете. Засега Sony не са уточнили дали това ще реши проблема с досадните (поне за мен) мемори карти, но аз бих казал, че е доста възможно.

Което логично ни отвежда до въпроса – ще има ли PlayStation3 вграден харддиск? Отговорът е – не. Макар в новата конзола да има заделено място за 2,5-инчов хард, тя ще стартира без такъв и засега поне не се планира нов PS3 модел с подобна екстра. Далеч по-интересното уточнение обаче, идващо директно от устата на Sony Computer Entertainment е че




**Умението да останеш верен на себе си**

### компанията ще осигури операционна система за новата конзола

и тя ще е... версия на Linux (разбира се, вие какво си помислихте)! Между другото, малко след E3 Кутараги сан започна да нарича PS3 "развлекателен супер компютър" вместо просто "конзола". Това според мен поне е една доста ясна индикация, че би трябвало да очакваме и някои ключови приложения в типичен PC стил да се появят за нуждите на PS3 потребителите.

Всъщност бихме могли да си говорим още мно-о-ого дълго за интересните перспективи пред PlayStation3 и гейминга като цяло, но смятам да приключа само с две важни допълнения. Първото от тях касае бъдещето на суперуспешната

### Eye Toy камера

Sony обявиха, че най-вероятно ще бъде разработено ново издание, за което за момента се знае само, че ще поддържа доста по-висока резолюция. Второто допълнение е по-скоро уточнение. PlayStation3 ще разполага всъщност с

### два видео изхода

Sony уточниха, че видео процесорът на конзолата е толкова мощен, че той спокойно би могъл да обработва паралелно два видео "стрийма". Казано с думи прости – събирайте отсега пари за втори телевизор, по-възможност "HDTV ready". Само за миг си представете какво би означавало това за гейминга! Да речем, супер панорамна гледка при игрите с автомобили, или при спортните игри, простираща на цели два широкоекранни телевизора! Или пък всички досадни менюта (или пък картата на нивото/света), изведени на втори по-некачествен или по-малък телевизор, за да са ви непрекъснато под ръка! А сега нека някой ми каже пак, че електронните развлечения не са на ръба на еволюционен скок...

# Nintendo Revolution




## Всичко в името на геймъра

Нека започнем с това, че може би вече повече от година президентът на Nintendo, Самору Иуама, непрекъснато повтаряше (в една или друга форма), че пазарът за електронни развлечения се е превърнал в хардуерна надпревара и че от това губят преди всичко оригиналните гейминг идеи. Мнозина видяха в това прикрито недоволство от факта, че Nintendo просто нямат финансовите мускули да се борят със Sony и Microsoft. Не знам доколко подобни съмнения имат почва, но не мога да не се съглася с изказаното на глас от Иуама сан – вече цяла вечност огромна част от игрите на пазара демонстрират твърде много технология и твърде малко оригиналност. Може би и затова на своето пресссъбитие преди E3

### Nintendo говориха твърде малко за хардуер

Като начало не стана ясно какви точно ще са характеристиките на централния процесор на Revolution. Всичко, което научиха журналистите, бе, че процесорът е разработван от IBM и че носи кодовото название "Broadway". Също толкова, ни повече ни по-малко, беше казано и за графичния чип на новата конзола, създаден от ATI и наречен двусмислено "Hollywood". Единствената засега конкретна цифрова информация, беше свързана със системната памет на Revolution – 512 MB (но без никакви уточнения относно нейния вид). Не беше показан дори геймпадът на Revolution с негласната уговорка, че именно той ще е в основата на обещаваната гейминг "Революция" и Nintendo логично се притесняват да не бъдат окрадени от конкуренцията.

Сред първоначалното леко разочарование заваляха и

### добрите... не, страхотните новини

Преди всичко стана ясно, че Revolution ще е 100% съвместима с игрите за Game Cube. Оказа се обаче, че това е само увертюрата. Nintendo обявиха абсолютно недвусмислено, че собствениците на новата конзола ще могат да си свалят онлайн (при това абсолютно легално) всяка от игрите от каталога на Nintendo, излизали до момента за коя да е от конзолите, произведени до момента от компанията – Nintendo 64, SNES и дори NES! Едно е сигурно – подобен жест до момента не си е позволявал нито един конзолен производител.

И като си говорим за "онлайн кънтент" – в осезаемо по-малката (в сравнение с PS3 и Xbox 360) кутия на Revolution очевидно има достатъчно място и за WiFi контролер. Очевидно Nintendo нямат намерение да повторят грешката, направена с Game Cube, и да пренебрегнат за пореден път Интернет като един от решаващите фактори в новия облик на електронните развлечения. Компанията обяви, че

### Revolution геймърите ще могат да разчитат на онлайн сървис

покриващ цялото земно кълбо, макар да не стана ясно дали става въпрос за платена или безплатна услуга. Според мен Nintendo и тук ще предпочетат да продължат с жестовете към геймърите.

И все пак, както обикновено, най-силното оръжие на Nintendo си остават игрите. Mario, Zelda, Super Smash Bros, Donkey Kong и Metroid са само част от заглавията, които феновете ще могат да очакват най-вероятно още за премиерата на Revolution, запланувана засега за 2006-та година. Далеч по-интересно обаче е как точно новите издания на тези наистина легендарни поредици ще се възползват от забулената засега в мъгла "революционна" същност на новата конзола. Nintendo са доказвали неведнъж досега (особено с граничещата с гениалност концепция на Nintendo DS), че не само са способни да генерират "различни" игрални идеи, но и не се боят да ги реализират. А както чудесно знае всеки сериозен геймър – когато говори удоволствието от играта, хардуерът мълчи.

50 броя HiComm

# Вземи 50-ия юбилеен брой на списание HiComm и спечели една от 50-те награди.

Условията на играта търси в брой 50 на списание HiComm.

XEROX













Computer Products

VALI COMPUTERS www.vali.bg




DISTRIBUTED BY ASBIS




TIMES

GALDINI LUXURY COLLECTIONS

SOLYTRON СОЛИТРОН

CHEVRONON

electron.bg

X-it

SAGEM

OLYMPUS

Cantek

SIEMENS

ТЕХНОМАРКЕТ ЕВРОПА

# Nintendo DS




## Игрален тест, част 1

Точно така – в PS Mania вече си говорихме за DS, но тогава всичко беше (както сигурно сте разбрали) "разказ по картинка". Междувременно обаче България се сдоби за пръв път със свой официален представител на Nintendo. Изведнъж от чуждестранна екзотика "играчките" на култовата японска компания се превърнаха в сериозен фактор на българския пазар за електронни развлечения. И ето ме с един спретнат, малък (е, не чак толкова малък) Nintendo DS в ръка и с мисия да бъда дегустатор, форлойфер (това са пичовете, които се пускат първи по пистите на ски състезанията, за да "утъпчат" снега за състезателите) за нуждите на всеки, който се чуди "струва ли си?" Е, съжалявам, исках да издържа чак до самия край и там да ви кажа как стоят нещата, но не мога – ей-богу, струва си! Струва си и още как!

Нека сега видим защо точно. Преди всичко, ако сте пропуснали предишния материал – съкращението DS, означава "dual screen", просто защото Nintendo DS има не един, а

### два екрана

Странно наистина как нито един производител на преносими конзоли (а те не са един и двама) не се беше сещал до момента за тази "хитринка". И какво от това ли? Ами какво ще кажете за факта, че по този начин се решава до голяма степен един от основните проблеми на "хандхелдовете" – този с размера на екрана. Не, графиката на играта не се "разделя" на две равни части, по една за всеки от екраните. Вместо това единият екран (условно ще го нарека "горен") става основен, а другият - помощен. На "помощния" екран може да бъде изведена всяка допълнителна информация, която иначе би заемала ценно място на основния екран – менюта, карти, статистика и бог знае какво още. Но чакайте, най-доброто тепърва предстои – т.нар. от мен "помощен" екран е "touch sensitive", или на чист български - "отчитащ докосването". Именно в комбинацията между тези два елемента се крие и гениалността на Nintendo DS концепцията.

Без излишни допълнителни ахкания и охкания ще побързам ви дам конкретен пример. Една от игрите, които ми бяха предоставени за нуждите на теста, беше фърст пърсън шутърът Metroid Prime Hunters. Във втората част на материала ще ви спомена повече за графиката, която предлага DS.

Сега просто не мога да не започна с

### управлението

което се възползва перфектно от комбинацията "основен екран плюс помощен, touch sensitive екран". В пакета на DS е включена и "писалка", идентична с тази на повечето PDA устройства. Ето и как точно е разпределено управлението на MP: Hunters – нагоре и надолу на "кръстачката" (или "дипада", ако предпочитате) са заделени съответно за движението напред и назад, а ляво и дясно – за страйфа вляво и вдясно. Стреля се с десния "Shift" (DS има два такива, разположени в двата задни края на долния панел на конзолата). Дотук нищо впечатляващо, нали? Истинският купон обаче започна, едва когато разбрах, че с докосване и придвижване на "писалката" по помощния екран играещият управлява

### абсолютно свободно

движението на добре познатия ви "мерник" (или с други думи – free look опцията).

Не, наистина, ако не сте опитвали всичко това "на живо", значи просто нямате никаква идея с каква лекота се играе един фърст пърсън шуутър на Nintendo DS! При това без дори да ти се налага да поставиш конзолата на маса, да речем, за по-голямо удобство. Играх повече от половин час, държейки DS-а в ръка без дори да усетя кога мина времето. Динамиката на играта беше невиждана и нечувана за мен поне до момента в конзолен FPS и можеше да бъде сравнена само и единствено с тази при прословутата (и също толкова гениална) PC комбинация "мишка плюс клавиатура". Който се съмнява в думите ми, може просто да опита. Аз лично успях да изтръгна смутени извинения от не един и двама "неверници".

*следва продължение*

# MIXED NEWS

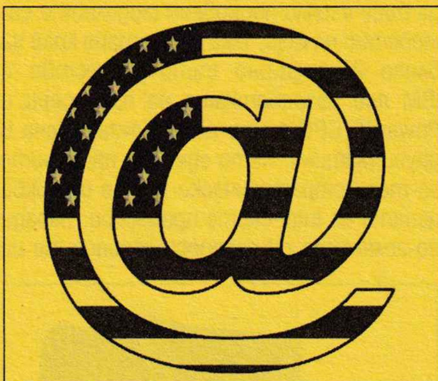
СТАТИСТИКА

## ЗАПЛАХАТА НА MP3-ПЛЕЙЪРИТЕ

Проучване на британските анализатори от PointSec твърди, че масовото разпространение на флаш mp3 плейъри и модели с твърд диск е потенциален риск за сигурността на фирмите. Проучването е доказало, че 84% от анкетираните служители разполагат с такъв плейър и го използват в офиса, за да прехвърлят файлове от служебния към домашния компютър и обратното. Рисковете, които се крият зад подобни действия, са свързани като начало с възможността за разпространение на вируси. Освен това фирмите практически не могат да контролират какво служителите изнасят като информация от офиса. Макар и този проблем да не е нов (все пак дискети има от повече от 20 години), мащабите му днес са по-сериозни заради значително нараслия ресурс и размер на паметите. Макар че компаниите не могат да спрат служителите си от използване на флашове в ежедневието си, те трябва да въведат ясна политика и контрол върху файловете, които се копират и разпространяват, препоръчва проучването. В България положението е не по-малко сериозно, макар че няма статистика и официални данни за мащабите на тези действия. Все пак – кой не би занесъл в офиса си албум с mp3-ки на любимата си група?! Нищо, че НСБОП бди…




INTERNET



## АМЕРИКАНЦИ В МЕЙЛА

Актуално проучване на America Online изследва навиците на американците при използване на електронната поща. Статистиката отчита, че три четвърти от юзърите прекарват поне един час дневно, ровейки в пощенската си кутия. По този начин може да се твърди, че услугата "електронна поща" се е превърнала в неделима част от американското ежедневие. 41% от анкетираните от AOL проверяват пощата си веднага след ставане от сън. 14% хвърлят едно око в инбокса преди лягане. Две трети от отговорилите твърдят, че два дни е найдългият период, който могат да издържат през проверка на пощата си, а 40% си признават, че нощем нещо ги буди и поне веднъж са проверили да не би причината да е ново писмо, а не традиционното нощно плюскане (за него с повече подробности някой друг път). Особено впечатляващи са отговорите на специалния един процент от набожни американци. Те признават смъртен грях – четат писма и пишат емоционални излияния скришом по време на неделната църковна служба. Мейлът не е от дявола, но води към изкушение, да си знаете...

## ЖИВОТЪТ НА ЕДНА НОВИНА

Няма по-добра новина от лошата новина, твърдят някои медийни анализатори. Всяка новина обаче умира и е въпрос на терористични действия тя да живее по-дълго. Друга стара мъдрост гласи, че няма нищо по-старо от вчерашен вестник. В онлайн света това не е вярно, защото за разлика от вестника новините остават публикувани и са достъпни от архивите значително по-бързо, отколкото ако трябва да разлиствате или търсите стари вестници. Проучване на унгарския изследовател Золтан Десо и екип върху навиците и използването на новините в най-големия унгарски портал Origo.hu (нещо като Dir.bg, но около 40 пъти по-голямо и поинтересно) доказва обаче, че животът на едно онлайн съобщение е сравнимо с актуалността на ежедневника. Точното време на актуалността й е 36 часа. След три дни обаче тя изчезва в архивите и интересът към нея спада драстично. Изследователите обясняват това явление с т.нар. закономерност на потенциала – счита се, че за трите дни всички потребители, които биха искали да прочетат новината, вече са я погледнали, и затова интересът към нея е практически никакъв. Друг важен компонент за популярността на един онлайн текст е неговото място в сайта. Така например средностатистическият потребител на www.origo.hu вижда 53% от новините, но прочита едва 7% от тях. По този начин новините, които изчезват от главната страница, съкращават допълнително хоризонта на живота си.

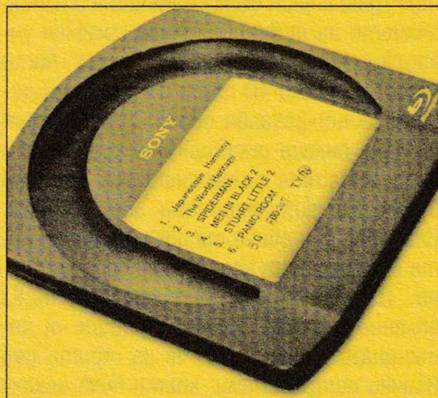
## КОЙ СЕГА Е НОМЕР ЕДНО

В САЩ iTunes догонва по популярност онлайн-борсите за обмен на нелицензирано съдържание, твърди актуално проучване на NPD Group. Според проучването през март 1,7 милиона американски домакинства са се възползвали от услугите на iTunes, като също толкова потребители са теглили файлове напълно безплатно през Limewire. Най-популярната програма за обмен на файлове е WinMX – 2,1 милиона домакинства. NPD са изчислили, че 4% от Интернет потребителите в САЩ свалят музика срещу заплащане, като средната им възраст е 33 години. Младите юзери предпочитат да точат безплатно и незаконно, като рано или късно обаче ще им се стъжни, твърдят американските маркетолози.



## HD-DVD ИЛИ BLU-RAY

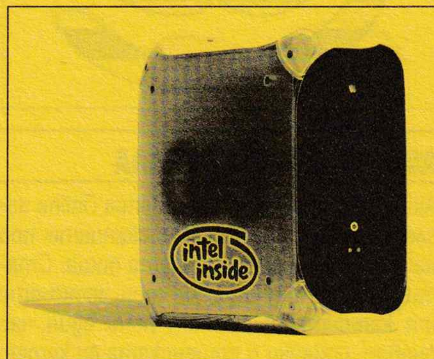
Може би сте проследили, а може би не, но през последните месеци тече битката за избор на наследник на формата



DVD. Претенденти отново са консорциуми от производители, които искат да наложат своята собствена технология и така да спечелят сърцата на потребителите. От една страна, е HD-DVD, подкрепян основно от Toshiba и в не по-малка степен от Intel, IBM и Warner, а, от друга – Blu-Ray, поддържан основно от Sony и от Panasonic, Pioneer, LG и Philips. Една новина от последния месец като че ли накланя везните в полза на HD-DVD – Toshiba са успели да произведат носител с техническите инсталации, които се използват днес за направата на DVD-дискове. Това означава, че създаването на HD-DVD може да е значително по-евтино от това на Blu-Ray, където инвестицията в нова производствена технология е неизбежна. Toshiba твърдят, че могат да започнат с масовото производство на HD-DVD във фабриките си още от началото на 2006 година. HD-DVD дисковете са с капацитет от 30 гигабайта. Конкуренцията от Blu-ray предлага 50 гигабайта. Спорът между двете групи производители напомня за търканията при налагането на +/- стандарта при записващите DVD и за конкуренцията между Betamax, Video 200 и VHS преди около 20 години при видеокасетите.

## APPLE ВЕЧЕ ОБИЧА INTEL

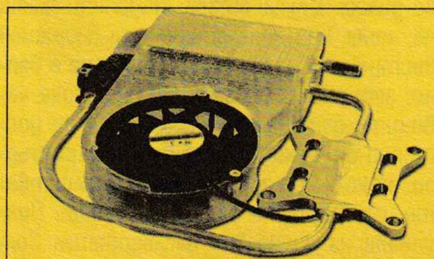
Пролетните конференции на Apple винаги носят интересни новини в ИТ-света. Шефът на Apple, Стийв Джобс, обича да съобщава за революционни промени именно тук – въвеждането на iPod, лицензираното сваляне на музика с iTunes, процесори Intel в Mac-овете от догодина. Процесори Intel в Mac-овете от догодина? Мнозина фенове на марката Apple реагираха като ужилени на тази новина и изразиха публично по форуми и Интернет блогове своето разочарование, възмущение и огорчение от плановете на Джобс за бъдещето на компанията. Плановете предвиждат в средата на 2006 година да се появят първите модели с Intel процесори, а до края на 2007 година да бъде изцяло подновено моделното семейство на Mac. Така се поставя край на близо 20-годишно сътрудничество с IBM при разработката на процесори и PowerPC CPU-тата ще работят вече в други машини. Като една от причините за този стратегически ход се изтъква цената на Intel-ските процесори. Заради по-голямото си разпространение те са




значително по-евтини като производство от PowerPC, което ще позволи на Apple да предложи по-достъпни компютри за своите потребители. От друга страна, анонсирането на промяната е добре премерено във времето – предстоящата смяна от 32- на 64-битови операционни системи е момент, в който е подходящо да се сключват стратегически договори с хардуерните партньори. Производителя ще продължи обаче да залага на собствената си операционна система MacOS, така че Mac-феновете трябва да са спокойни – екстравагантността им е гарантирана за години напред.

## ОХЛАЖДАНЕ С ТЕЧЕН МЕТАЛ

Компанията Sapphire ще вгради поредната авангардна технология, наречена Blizzard – Liquid Metal Cooling, в следващото поколение видеокарти. Това технологическо чудо ще се появи само за топмоделите. По данни на производителя (www.nanocoolers.com) охлаждането е около 40% по-добро от използваните до сега. Което автоматично означава и друго – много оверклок без прегряване!

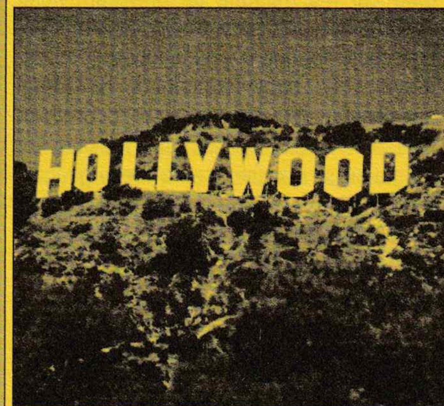


РАБОТНИЧЕСКИ НЕСГОДИ

## ПОВЕЧЕ ПАРИЧКИ

Асоциацията на актьорите и Американската федерация за радио и телевизионни артисти подписаха споразумение с представители на гейминдустрията за увеличаване на заплащането с 36% за актьори, озвучаващи персонажи в най-новите компютърни заглавия. Големият хит на сезона като Grand Theft Auto: San Andreas включва участието на холивудски знаменитости като Самюел Л. Джаксън, Денис Хопър, Бърт Рейнолдс и Питър Фонда. Увеличението за заплащане беше постигнато под заплахата за стачка и отказ за озвучаване на бъдещи проекти.

Друго искане на актьорите, което обаче не е било уважено, е отчисляването на комисиона от всяко копие продадена игра с техния глас. За пазар, оценяван на 10 милиарда долара годишно, това биха били много приятни суми. За тях обаче – следващия път със следващата стачка.




## BLUETOOTH ЗАЩИТАТА ПРОБИТА

Хакери разработиха нов, по-съвършен начин за проникване и сваляне на информация до устройства с вграден Bluetooth. При предишния вариант достъп е бил възможен само в момента на закачането на две устройства - точно тогава те обменят идентификационна информация, която се прихваща. При новия варинт на хак по неясен механизъм това се заобикаля и само благодарение на това може да се осъществи достъп до всичко, намиращо се на дивайса.



## ПОВЕЧЕ ТЕЛЕФОНИ, ОТКОЛКОТО ХОРА

Холандците са особен народ. След като преобърнаха Европа с главата надолу със своето "Nee" за евроконституцията, актуално проучване на Telecompaper отчете, че 100,4% от населението на ниските земи притежава мобилен телефон с достъп до Интернет. Изчислено в милиони, това са 16,4 милиона или малко повече от обитателите на държавата. Проучването отчита не броя на апаратите, а броят на активните SIM-карти. Подобно на българския пазар, хората купуват по няколко карти по различни причини. Анализаторите отчитат например, че много потребители имат минимум по два SIM-а - един служебен и един личен. Други прилагат тактиката 2 в 1 - достъпност с два телефона през мрежите на два различни оператора за по-добра отчетност на сметките. Трета причина за високия брой SIM карти е и използването им за "други" нужди встрани от провеждането на разговори - например в преносими компютри за безжичен достъп до Интернет през GPRS и EDGE. Анализаторите посочват още една област за използване на SIM-овете, като дават пример с Дания. 150 хиляди карти там са регистрирани за използване в алармени инсталации и във вятърните електрогенератори, като в случай на авария или възникнал проблем те изпращат на секундата сигнал до съответните екипи. Проучването отчита, че около 80% от жителите на Холандия действително притежават мобилен телефон и го използват за говорене. Други държави, където процентът на активните SIM-карти надхвърля 100, са Швеция (104 %) и Израел (105%). Близко до заветната граница са Финландия с 98% и Дания и Естония с по 95%.

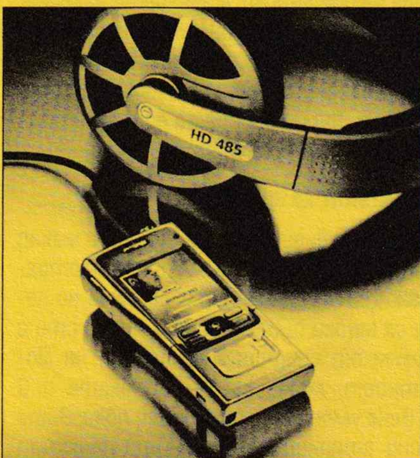
## ГЕРМАНСКИТЕ ТЕЛЕФОНИ ВЕЧЕ СА ТАЙВАНСКИ

Siemens продава бизнеса си с мобилни телефони на тайванския производител BenQ. По този начин германският производител приключи сагата от последната една година, в която съществуването на бизнеса с апарати беше постоянно поставяно под съмнение заради генерираните загуби. Още от есента ще са факт първите модели телефони с марка BenQ Siemens или само BenQ. Макар че първоначалната информация беше, че тайванците са получили право върху марката Siemens за следващите пет години, всъщност ефективно те ще могат да я използват още максимално 18 месеца. С продажбата на бизнеса си с мобилни телефони Siemens почти окончателно се изтегля от производството на потребителски стоки, като единствено фабриките за крушки Osram остават връзка между крайните консуматори и електроконцерна. Сред причините, довели до тази така очаквана раздяла, са закъсняло въвеждане на интересни функции и бавност в софтуера. Ако все пак имате апарат Siemens, запазете го - скоро ще можете да го продавате като антика от славното германско минало.

## НОКИЯ ТЕЛЕФОН С 4 ГИГАБАЙТА ПАМЕТ

Моделът от серия N с номер 91 наистина притежава четири гигабайта памет! Освен това той е с 2 камери – двумегапикселова (на предния панел) и 1.3 мегапискелова отзад на телефона, дисплей 176x208 и 262 000 цвята. Има вграден високоговорител, звукови каманди, HiFi рингтонове и всички подобни екстри на по-малките си братя.

Разбира се, моделът е 3G съвместим: има трансферна скорост от 384 кб/сек, поддържа WiFi (802.11b и 802.11g) и има Bluetooth. Операционната система е Symbian 60, работи с XHTML и има мейл клиент. За запалените меломани финландският производител е предвидил (безплатно за този модел) услугата Nokia Visual Radio - музикален и видео сървър с възможност за сваляне на огромно количество медиа във форматите MP3, AAC, Real и WMA. Размерите му са 113 x 51 x 22 мм и тежи 160 грама. Батерията му изкарва в режим на разговор 3-4 часа, а в изчакване 7 дни. Моделът се очаква в края на тази година. Цена: за сега няма, или поне не я казват ;-).






## ТОЗИ СТРАНЕН СТРАНЕН ОНЛАЙН СВЯТ

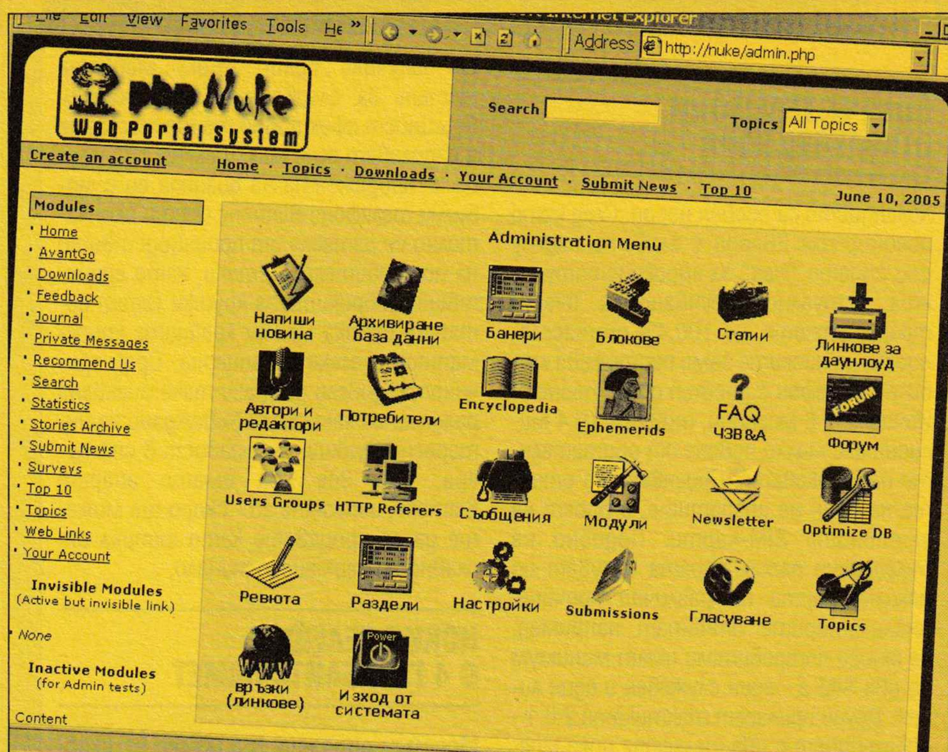
Китайският геймър, който заколи свой приятел заради онлайн играта "Legend of Mir III", защото продал неговия уникален и безценен "Dragon Sabre" без да го попита за разрешение, получи доживотна присъда. Това е един от най-абсурдните инциденти в света на онлайн игрите, доказващ, че понякога хората във виртуалната реалност губят усещането за разликата между виртуално и реално. 41-годишният Ки Чънгуей ще изкупи с най-тежкото наказание своето престъпление. Драконовият меч бил взет назаем от Дзъ Каун и след това продаден за около 680 евро чрез онлайн търг. Ки се вбесил от постъпката на приятеля си и го нарязал в гърдите с нож. Преди това Ки се оплакал в полицията заради кражбата, която обаче отхвърлила жалбата му под предлог, че виртуалните предмети не са защитени от закона. Дзъ предложил да върне парите на приятеля си. В яда си обаче Ки се промъкнал в жилището на Дзъ през нощта и извършил немислимото. Пекински съд го осъди на смърт, но на по-горна инстанция присъдата е заменена с доживотно наказание.В Китай онлайн игрите предизвикват социален бум и се радват на огромна популярност. В комплект с това върви усилена търговия на спечелени в играта предмети, което нерядко води до скандали и караници в реалния живот. Геймърските кланове в Шангхай планират да създадат специален орган, който да се справя с подобни конфликти. Според направени оценки годишният оборот от продажба на виртуални предмети в онлайн игрите се оценява на близо 800 милиона долара. Дори Sony оценява маркетинговия потенциал на този бизнес и възнамерява да стартира собствен онлайн търг, специално за предмети от Everquest.

## ЗАЛОВЕН Е НАЙ-ОПАСНИЯТ ХАКЕР В СВЕТА

39-годишен мъж беше задържан в Лондон от британските власти. Той е обвинен в извършването на компютърни престъпления и неоторизирано проникване в 53 сървъри на NASA, американската армия и военното министерство. През 2002 година действията му са определени от един американски прокурор като: "Най-голямото проникване във военни компютри на всички времена". Като пример за престъплението му се дава влизане в мрежата на Форт Майер, където той е успял да получи администраторски права, след което е изтрил 1300 потребителски профила, както и други системни файлове. Освен това е откраднал пароли за достъп и си е осигурил достъп до други машини. Британецът е работел преди време като системен администратор, но напоследък е бил безработен. Щетите, които е причинил с действията си преди четири години, се оценяват на един милион долара.

# Пътят на уебпрограмиста и пътят около уебпрограмиста

След като порядъчно си посърфирал из мрежата, видял си къде какво има и кой какво прави, не може да не ти е минавало през ума сам да запретнеш ръкави, да бръкнеш в казана с усойниците и да сграбчиш уеба за врата. Да си направиш собствен сайт, на който да казваш разни неща на колегите потребители, да им споделяш интересите и мечтите си, да ги караш да четат прозренията ти за живота, вселената и каквото там беше третото. Интересно би било и те да могат да ти отговарят, да ти казват колко си готин и колко им е харесал сайтът ти, да коментират статиите ти. Макар че след известен опит непременно ще се сдобиеш със съмнения относно здравословното психическо състояние на глобалния интернет разум и дали имаш нужда той да пише по твоята страница.




### Дългият път на програмиста

За изграждането на която и да било уебстраница е нужен комплекс от познания. Особено задължително е познаването на HTML. Макар че има много визуални редактори, а дори и Microsoft Word може да запазва документите си в този формат, знанията за него са в основата на всичко останало. HTML е езикът, който описва как да се представя текстът на страницата, кое къде да е разположено, какви картинки и препратки да има и така нататък. Най-лесният начин да се срещнеш с него е като избереш View Source от View менюто на Internet Explorer. Впечатляващо е, че с помощта на малко количество развален английски, HTML кодът изглежда почти разбираем. Човек се окрилява от мисълта как може да отгатне какво правят голяма част от оградените в триъгълни скоби тагчета. От тук до закупуването на съответната техническа литература остава съвсем малко. А добрите сърфисти си намират информацията и онлайн. Мога горещо да препоръчам на любопитните адреса www.w3schools.com, където има доста добри ресурси по темата. И достатъчно кратки при това, за да не предизвикват главозамайване и световъртеж.

След като човек се нарадва достатъчно на умението си да прави разни шарени таблички, му се прищява да поразздвижи нещата и да добави малко интерактивност към страницата. Да накара менютата да падат, картинките да се сменят, щом сложиш мишката над тях, съдържанието на страницата динамично да се променя. И преди да се усетиш, вече въртиш цикли на JavaScript и се опитваш да забиеш браузъра. Което е задача с нищожна сложност при наличието на най-елементарни познания по програмиране. А в отсъствието на такива познания е дори още по-лесно.

Все още е спорно дали технологията на каскадните стилове (CSS) спестява или отваря допълнителна работа по време на разработка. Но ако се наложи за една нощ да се промени външният вид на сайт, съдържащ десетки и стотици страници, без CSS ще бъде много трудно. Крайно неприятно е усещането, когато трябва да обясняваш значението на думата невъзможно на някой, който има да ти плаща заплата на петнадесето число. С CSS задачата става постижима, защото външният вид се описва на едно място, а промените се отразяват навсякъде.

### Кръстопът за никъде

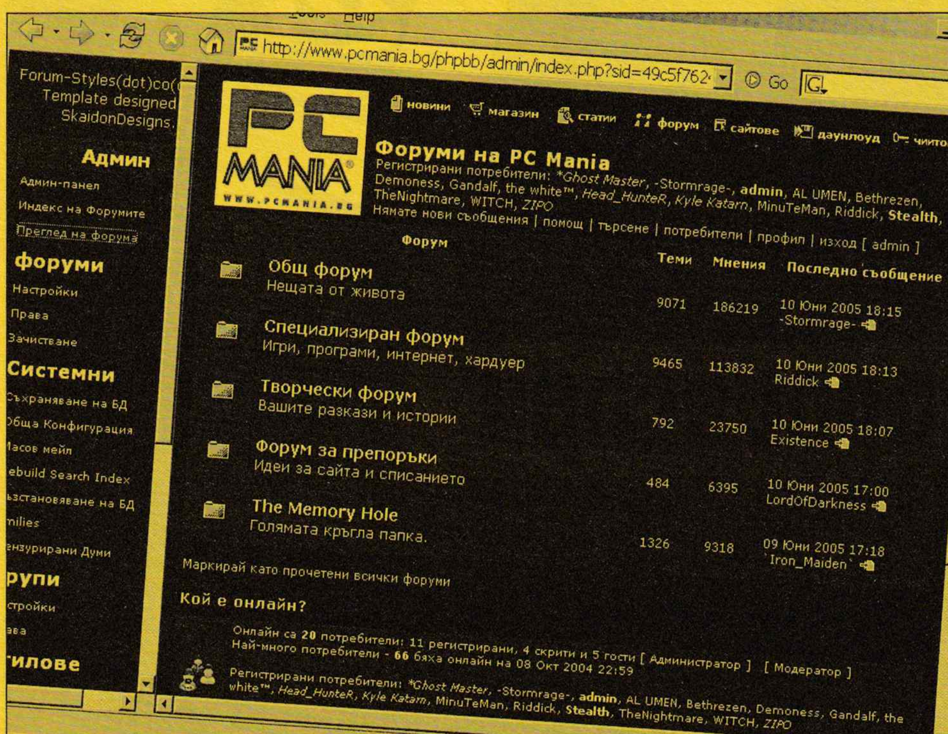
Стигнахме до средата на пътя, макар че оставяме Flash технологията настрана, както и Java аплетите. Те сами по себе си са много съблазнителни и ако сте с по-голям от средния коефициент на любопитност, може да се набъркате и в тях. Вече умеете да правите и показвате чудесни страници. Но все още демонът на съмнението крещи с пресипнал глас, че познанията не стигат. Знаете какво трябва да направите, за да доставите вашата информация на клиента, но идея си нямате как да си направите дори и най-обикновена книга за гости. Или каквото и да било друго, което е свързано с получаване на данни от потребителя. Следва да пристъпите по криволичещата пътека на сървърното програмиране. Която започва с кръстопът. На него има много табели. Изборът е и труден, и лесен. Но винаги може да се разреши с хвърляне на монета. В едната посока е широкият и добре осветен път на Microsoft. По него се движи само един модел автомобил, има много регулиращи знаци, пунктове за събиране на магистрална такса и катаджии. В другата посока е Java аутобана, по който летят мощни всъдеходни машини, изискващи дълбоко и широко познание и постоянна оперативна концентрация. Встрани са криволичещите пътечки на свободните скриптови езици като Perl и PHP. По тях може да тръгне всеки, стига да няма амбиции за околосветско пътешествие.

Има и други възможности, някои хора дори сами си секат просеки в гората, със собствени уебсървъри и специализирани програмни решения.

Тъй като целта на сървърното програмиране е обработката на данни от и за потребителите, редно е да се запитаме

как и къде ще се записват тези данни. По-малките проекти ползват файлове от операционната система. Но това решение издъхва при по-сериозно натоварване, освен ако не са приложени висши програмни умения и трудоемки похвати, които много трудно биха оправдали вложените в тях усилия. Затова неминуемо стигаме до базите данни и езика SQL, с чиято помощ човек може да обръща внимание на самата информацията и по-малко на конкретната реализация и проблемите на производителността и надеждността. Поради удобствата при разработка и безплатните бази данни като MySQL и Postgres, използването на SQL е предпочитано дори и при много малки проектчета.

След като е минал през всички тези



стъпки и се е научил да прави уебстраници с достатъчно динамично съдържание, човек обикновено напълно е забравил защо се е захванал първоначално с цялата тази работа и какво е искал да прави. А междувременно няколко от далеч по-мързеливите му приятели вече си имат собствени сайтове, форуми и блогове, в които кипи усилен виртуален живот и се случват разни интересни неща. И как е станало това?

### Околовръстно шосе CMS

Много от интернет сайтовете имат сходна структура. Някаква главна страница, новини, статии, коментари, форуми, анкети, контактна информация, възможности за търсене... И доста хора всъщност сядат да пишат един и същ сайт от самото начало. Крайният резултат може да изглежда по-друго яче, да бъде написан по различен начин и език, да живее върху различни бази данни, но това, което се предлага на потребителя, по същество е едно и също. Затова по-мързеливите (а според една друга теория – и по-интелигентните) програмисти не само използват повторно собствения си код в различните сайтове, по които работят, но и търсят възможност да използват чуждите разработки.

Това става възможно с помощта на свободния софтуер и отворения код.

Вместо да пишете всичко сами, потърсете в интернет. Голям е шансът някой вече да е написал това, което ви трябва и дори да го е пуснал за свободно ползване в мрежата. Ключовата дума е CMS или Content Management System. В груб, но точен превод на български – система за управление на съдържанието.

Съставянето на сайт с помощта на CMS изисква малки или дори никакви програмни умения. Но дори и професионалистите си спестяват много време и усилия с помощта на готов CMS. Тези системи обикновено са плод на многогодишен труд и сериозен опит в областта на уеб програмирането. Затова функциите, които предлагат, са изключително много, осигуряват се от качествен и надежден код и са тествани на множество реално работещи уебсайтове.

Структурата им е модулна, което позволява сами да избирате какви функции да има вашия сайт и кои неща смятате за излишни глезотии. Ако искате анкети – просто инсталирате модула и създавате нова анкета. Ако искате търсене – има си модул за търсене. Ако искате снимки на семейството ви – инсталирате модула и после сядате да сканирате.

Стандартните програмни езици, на които се пишат CMS системите и свободата на отворения код дават възможност на напредналите уебразработчици да ги модифицират и ръчно, според специфичните особености на конкретния проект. Това им дава голяма гъвкавост, като същевременно им спестява големи количества тривиален код, който е необходим за стандартните функционалности.

Освен при инсталацията и процеса на създаване на сайт, системите за управление на съдържанието се отличават и с лекота на последващата поддръжка и начините за актуализиране на информацията. Това могат да правят дори хора с минимални компютърни умения. Толкова минимални, колкото са достатъчни, за да се кликат бутони с мишката и да се попълват и редактират уебформи.

За по-сериозните сайтове някои CMS продукти предлагат многоезична работа, нива на одобрение на материалите, статистика на посещаемостта и потребителското поведение и други екстри, които подобряват контрола върху работния процес и закрилят сънищата на проектните мениджъри от кошмари.

### Кръстопът за навсякъде

Конкретни продукти, които да решават всички проблеми, е трудно да бъдат препоръчани, тъй като все пак има значение какво точно искате да направите. Като добри отправни точки могат да бъдат споменати PHPNuke за портални сайтове и PHPBB за интернет форуми. Иначе почти всеки по-сериозен интернет проект е довел до създаването на някаква форма на специализиран CMS, с който изобретателите му да се гордеят. Така че, по-добре е да измислите първо какво искате и едва тогава да си потърсите подходящ CMS, отколкото да си харесате продукт и да си кажете – я, сега да видим какво можем да измислим с това нещо. Макар че и така са се появявали интересни места под кибернетичното слънце.

Кой път да избереш? Този на програмиста, или другия – по-прекия? Това си зависи изцяло от теб. От това дали искаш да се занимаваш с интернет и дали смяташ, че след няколко години все още ще го искаш. Защото отнема време и много усилия. Не че е нужно да правиш избор въобще. Можеш да си платиш и да получиш това, което желаеш. А после да го експлоатираш, както намериш за добре. Или да не плащаш нищо, а просто да си останеш обикновен потребител; в което има достатъчно чар и не коства много усилия. Или да изгасиш компютъра и да отидеш да пиеш кафе с приятели, което пък понякога изисква усилия, но почти винаги си струва.

И въобще... всеки път оттук води нанякъде. Важното е да крачиш леко и с удоволствие. И щом се спънеш да не се обръщаш назад. Иначе всички пътища за теб ще водят обратно до кръстопътя. Където рано или късно ще ти омръзне ужасно.

*Иван Дончев*

Многопроцесорни работни станции и сървъри се предлагат от много години. Предимството им естествено е в производителността – всеки допълнителен процесор увеличава (макар и не двойно заради несъвършенствата на платформите и софтуера) броя инструкции в секунда, които се изпълняват. Естествено не всички програми са подходящи за паралелна обработка от няколко процесора едновременно – освен при сървърните приложения ускорение би могло да се постигне най-вече при мащабни симулации и обработката на 3D, видео, звук или изображения. С добавянето на втори процесор производителността може да се увеличава с около 80% при добре оптимизиран софтуер.

За изпълнението на по-тривиални задачи като слушане на музика, гледане на филми или браузване в интернет и един процесор е повече от достатъчен. На практика не всяка програма, която би спечелила от допълнителните процесори, се възползва от тях, защото голяма част от софтуера е написан с оглед изпълнението му върху един-единствен процесор (какъвто все още е масовият компютър) и съответно просто игнорира останалите.




# Двуядрени процесори

Такива са и повечето настоящи игри (въпреки че всъщност са подходящи за паралелизиране и в бъдеще може да се очаква да бъдат оптимизирани за многопроцесорна работа).

Един допълнителен процесор би ускорил и програмите, в които не е заложена паралелна обработка. Това се получава ако се изпълняват по няколко такива програми едновременно – например компресиране на DVD диск в DivX-формат и пускане на някоя игра.

По принцип човек винаги има пуснати поне няколко програми във фонов режим (процесите на самата операционна система, антивирусен софтуер и т.н.), но повечето от тях не заемат много ресурси и цялостната производителност се намалява от тях незначително. Въпреки това допълнителният процесор е от полза.

Хората не обичат да чакат и понякога се дразнят дори от закъснение от няколко милисекунди между цъкване на мишката и отварянето на съответното меню. При многопроцесорните системи това се случва много по-рядко (вероятността при леки приложения два или повече процесора едновременно да са натоварени клони към нула) и у потребителя се създава субективно усещане за много по-голяма бързина („отзивчивост").

**Pentium D 8xx**

Идеята на Pentium4-архитектурата е да се постигне висока тактова честота дори с цената на по-малко извършена работа всеки такт (етапите на 90nm P4 конвейера бяха увеличени до 31 и в доста случаи производителността се влоши). Въпреки това Intel прецениха, че няма смисъл да пускат 4GHz процесори и спряха на 3.8GHz. Един от проблемите с увеличаването на честотата е охлаждането – P4/3.8GHz отдава над 115W. За да се увеличи честотата, е необходимо или за пореден път да се увеличи броят на етапите (но очевидно по-нататъшното им увеличение няма да се отрази добре на P4-архитектурата), или да се използва по-фина производствена технология (за съжаление 65nm се очаква да се появи не по-рано от 2006-та, но ако съдим по прехода 130nm->90nm P4 дори при 65nm не би достигнал над 4.3GHz). Вместо повече мегахерци Intel удвоиха кеш паметта и добавиха поддръжка за 64-битовите режими на AMD (за които твърдяха по-рано, че са ненужни). В дългосрочен план обаче такива козметични промени не са достатъчни – за да се продават новите процесори, са необходими по-осезаеми подобрения.

Първите двуядрени (DualCore) процесори на Intel се наричат Pentium D (по аналогия с Pentium-M, само че с D за Desktop) – без четворка в името, въпреки че имат P4 ядра (90nm „E"-модификацията). Всяко от ядрата идва с по 1MB L2 кеш памет (общо 2MB). Синхронизацията между кеш паметите на различните ядра (промените, извършени от едното ядро трябва да станат известни и на другото) се осъществява чрез процесорната шина – също както при двупроцесорните Xeon дънни платки. Единствената разлика е, че при Xeon двата процесора са в различни цокли, докато при Pentium-D са в един цокъл, корпус и силициев чип. По никакъв

начин не се използва физическата близост на ядрата. Една-единствена бавна външна шина се споделя от две ядра и се използва не само за връзката помежду им, а и за основното си предназначение – комуникацията с чипсета (а оттам с RAM паметта и останалите периферни устройства в компютъра). Като цяло нито един P4-базиран дизайн не впечатлява с особена рационалност. В случая първият двуядрен процесор не е нищо повече от сбора на съставните си части. Притиснати от липсата на време, Intel бързат да изкарат на пазара, каквото могат (догодина можем да очакваме P-M- базирани настолни процесори, които може би ще прекъснат черната серия, започнала с i820, по-късно P3-1.13GHz и т.н.).

Pentium D поддържат повечето екстри на досегашните P4 6xx и 5xx – SSE3 инструкции, NX-bit за защита на паметта, EIST технология за пестене на енергия (намаляване на честотата до 2.8 GHz при слабо натоварване) и x86-64bit. Използват LGA775 цокъл, 800QPB/200MHz шина (6.4 GB/s), изработени са по 90nm технология и са изградени от общо 230 милиона транзистора заемащи 206 кв.мм. площ. В наименованието се използват 8xx моделни номера – 820 (2.8 GHz, формално не поддържа EIST защото няма накъде да му спада честотата), 830 (3 GHz) и 840 (3.2 GHz). HyperThreading технологията е деактивирана в Pentium D процесорите, така че всяко ядро изпълнява само по една нишка.

Ниската тактова честота (P4 670 и 570 работят на 3.8 GHz) води до ниска производителност при софтуер, който не използва второто ядро. За ниската честота на двуядрените процесори основният виновник е охлаждането – Intel не съобщават максималната отделяна мощност, а само препоръчителната, според която да се изработват радиаторите – 95W за 820 и 130W за останалите. Това е твърде много и едва ли можем да очакваме повече от 3.4 GHz модел преди преминаването към 65nm технология.

Другият недостатък на двуядрените Pentium-и е това, че са несъвместими с настоящите чипсети – работят само с най-новите: Intel i945/955, nF4 SLI Intel Edition и ATI CrossFire. VIA, SiS и ALi се очаква да пуснат нови версии на досегашните си модели, които да добавят поддръжка за Pentium D.

Основното предимство на Pentium D е цената – той като двуядрен процесор са в долния край на MHz скалата, цените им започват от ~250$ – малко над P4 540.

### Pentium XE 840

Extreme Edition линията на Intel също получи двуядрен представител. Четворката е изпаднала от името, а и за първи път XE процесор е с моделен номер. Разликата между P-XE 840 и обикновения двуядрен P-D 840 е това, че при Extreme Edition е активирана HyperThreading технологията – всяко от ядрото представлява по два логически процесора (получават се общо 4 – 2 физически и 2 „виртуални"). Освен това неизвестно защо EIST е изключена. За разлика от предшественика си (P4XE 3.73GHz) двуядреният P-XE не използва 1066QPB/266MHz (8.5GB/s), а обикновената 800QPB шина (когато една шина се споделя от повече устройства – един допълнителен процесор в случая – е по-трудно да се достигат високи честоти, въпреки че точно споделените шини имат още по-голяма нужда от увеличение на пропускателния капацитет). Ползата от HyperThreading при двуядрените процесори не е толкова голяма, както при обикновените P4 – повечето приложения нямат нужда от 3-ти и 4-ти процесор, а в доста случаи се наблюдава дори забавяне (може би поради несъвършенства на операционната система). При всички положения минималното увеличение на производителността дори в редките случаи когато наистина съществува не може да компенсира разликата от 500$ между P-D 840 и P-XE 840.

### Athlon64 X2

AMD все още не са достигнали тавана на тактовата честота – 90nm им процесори евентуално ще работят на 3GHz и дори 3.2GHz ако се използва Strained Silicon производствен процес както при A64FX55 (Intel прилагат такъв процес за всички свои 90nm процесори). Затова за разлика от Intel AMD не са принудени да изкарват веднага двуядрени процесори, но въпреки това ги пускат още сега, за да не изглеждат изостанали.

В Athlon64 (K8) архитектурата двуядреният дизайн е заложен още от начало (2003-та) и е доста по-развит от този на P-D. Всяко от ядрата на A64X2 има собствена 64-битова връзка с един от модулите на вградения „северен мост" – System Request Interface. Връзките работят на тактовата честота на процесора (засега до 2400MHz – 19.2GB/s). По този начин закъсненията при синхронизация на кеш паметите са повече от два пъти по-малки в сравнение с тези при P-D. Вграденият контролер на паметта си остава предимство както и при единичните A64.

A64X2 няма проблеми с чипсетите и може да работи във всяко Socket939 дъно, което поддържа обикновените 90nm A64. Изключение прави VIA K8T890, но при него става въпрос по-скоро за грешка на VIA, отколкото за несъвместимост на A64X2 – всички A64 процесори използват отворен HyperTransport интерфейс и съответно ако той е реализиран правилно, няма причина за несъвместимости.

Предлагат се четири модела A64X2 – с по 512K кеш на ядро(общо 1MB) работещи на 2.2GHz (4200+) или 2.4GHz (4600+) и с по 1MB кеш (общо 2MB) на 2.2GHz (4400+) или 2.4GHz (4800+).

A64X2 се произвеждат по 90nm Silicon-on-Insulator (SoI) технология, изградени са от 154 (за вариантите с 2x512K кеш) или 233 (при вариантите с 2x1MB) милиона транзистора, заемащи съответно 147 или 199 кв.мм. площ. Използват най-новите E4/E6 ревизии поддържащи x86-64, Cool'n'Quiet (технология подобна на EIST), NX-bit и SSE3 инструкции.

AMD са обявили, че теоретичната максимална отделяна мощност за процесор от A64X2 фамилията ще е 110W. Тази стойност най-вероятно е презастраховка като в нея се включват и бъдещи 2.6GHz или по-бързи модели, той като 130nm A64 3800+ е с показател 89W, а на практика консумира повече от A64X2 4800+.

Athlon64 определено е най-бързият x86 процесор в момента – досегашният фаворит FX55 (2.6GHz, 1MB кеш) при почти всички приложения изпреварваше P4/XE 3.8GHz с 2MB – основната слабост на A64 беше MPEG/DivX компресията, където HyperThreading се проявява като значително предимство за P4. Новите A64X2 елиминират това предимство (и те изпълняват по две нишки едновременно, при това далеч по-ефективно от HyperThreading).

Приложенията, при които Pentium D 840 (двуядрен) или XE 840 (двуядрен с HyperThreading) успяват да изпреварят който и да било A64X2 (двуядрен), са голяма рядкост. Всъщност по-успешен конкурент на A64X2 е A64FX55, той като при приложенията, които не се възползват от второто ядро (например при игрите), FX55 излиза напред поради по-високата си тактова честота.

Единственият недостатък на A64X2 е цената – надбавката спрямо A64 със същите тактова честота и кеш памет е по-малка, отколкото разликата между Pentium 8xx и 5xx, но той като A64X2 се предлага само на високи тактови честоти, цените му започват от над 500$. Липсата на по-бавни (и по-евтини) A64X2 се дължи на ограничения производствен капацитет на AMD – затова двуядрените процесори се пускат първоначално при модели с цени между 500$ и 1000$. Така няма да се получи търсене, което да не могат да задоволят. По същата причина двуядрените Opteron модели първоначално са осемцокълните 8xx (с цени над 1500$), а едва по-късно се очакват 2xx и 1xx. Двуядрени AMD процесори на разумни цени (под 250$) не може да се очакват преди да завършат новата фабрика (Fab36) с 300mm пластини, а масови и евтини (Sempron) – не и преди 65nm технологията.

*Стоян Спахиев*

# Ethernet: Wireless и Gigabit
# част II: Gigabit Ethernet

Първите локални мрежи (Local Area Network) по Ethernet технология работеха със скорост 10Mbps (теоретична максимална скорост 1.25MB/s), използваха за преносна среда коаксиален кабел с BNC конектор, който тръгва от първия компютър и минава през всеки следващ, докато стигне до последния (на всеки компютър/мрежова платка се слагаше „Т-конектор", към който се включваха двата кабела към съседните компютри, а на крайните два компютъра вместо втория кабел се слагаха „терминатори" – тапи). Този подход имаше няколко недостатъка – усложнено окабеляване, споделена скорост (каналът за връзка е един-единствен за всички компютри) и др.

По-късно 10Mbps Ethernet мрежите преминаха на медни кабели усукана двойка CAT3 (категория3 – колкото по-висок е номерът, толкова по-голяма честотна лента/скорост поддържа кабелът) и конектор RJ-45 (за до 8 проводника, но се използваха само 4 от тях) – подобен на телефонните конектори (RJ-11). При тях и топологията на мрежата се променя – всеки компютър се свързва с отделен кабел към някой от портовете на централния (или централните, ако са няколко, свързани помежду си) концентратор (Hub) или комутатор (Switch). Switch-овете, работещи на по-високо ниво препращат пакетите само към този порт, за когото са предназначени, а не към всички (т.е. скоростта не се споделя). Освен това става възможно едновременното приемане и предаване на данни (full duplex), което е предпоставка за практическо удвояване на скоростта (спрямо режима с изчакване half duplex при коаксиалния Ethernet). Последвалият стандарт Fast Ethernet увеличи скоростта на връзката до 100Mbps (естествено запазвайки обратна съвместимост – 10/100 Fast Ethernet).

От няколко години все по-голяма популярност придобива по-новия 10/100/1000Mbps Gigabit Ethernet – скоростта отново е увеличена, не са повишени изискванията към кабелите, но се използват и осемте проводника. С Gigabit Ethernet дойде и друго нововъведение – Jumbo Frames. Пакетите при предишните стандарти са с големина 1500byte, а Jumbo размерът е 9000byte (по-голям би бил неподходящ заради използваната корекция на грешки CRC32). Увеличеният размер на пакетите намалява натоварването на процесора и увеличава общата скорост на мрежата (по-малък брой пакети – по-малко служебни и повече същински данни). Естествено, ако се комуникира с 10/100 устройства, трябва да се използват обикновени 1500byte пакети. За съжаление не всички Gigabit устройства поддържат Jumbo Frames.

В момента повечето съвременни дъна идват с вграден Gigabit Ethernet контролер, PCI платките струват около 20 лева, а Switch с 4 10/100/1000 порта ~100$ (срещу ~10$ за 5-портов 10/100 Switch).

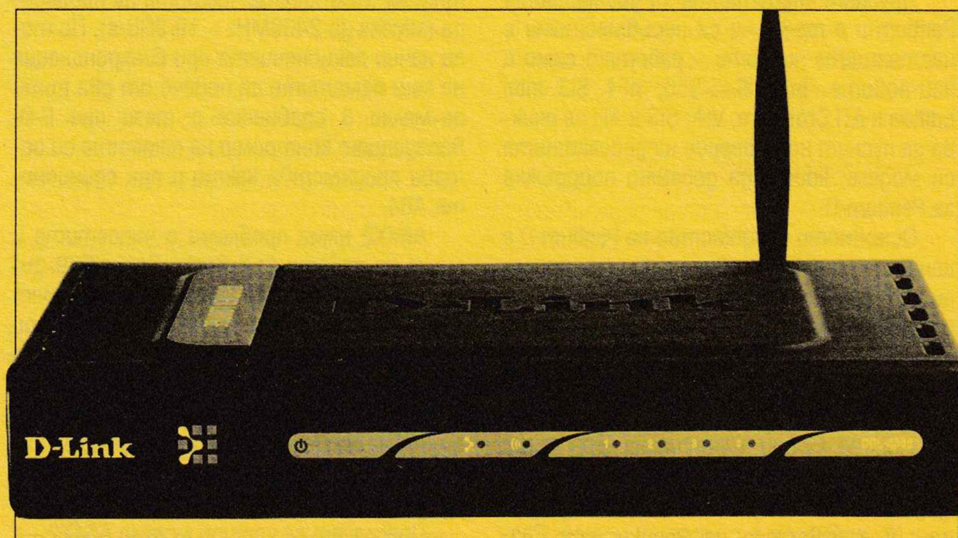
Към края на 2006-та година се очаква появата на 10Gigabit Ethernet стандарт за медни кабели. За съжаление твърдите дискове на компютрите не са достатъчно бързи, за да се възползват от този стандарт – дори 1Gbps Ethernet (до 125MB/s) е по-бърза от реалната скорост на твърдия диск (под 100MB/s), така че от 10Gbps първоначално ще се възползват само сървърите с мощни RAID масиви и участъците от големите комуникационни мрежи, където се концентрира трафикът от множество крайни устройства (компютри) и сървъри.

### Router/Firewall

С разпространението на високоскоростните (или по-точно непрекъснато свързаните) интернет връзки и домашните/малките офисни мрежи популярността на тези устройства нарасна – чрез тях интернет връзката се споделя от компютрите в мрежата, предоставя им се някаква защита от външния свят, както и възможност да свържат няколко отдалечени офиса в обща мрежа – обикновено евтините Router/Firewall могат да работят и като крайна VPN (Virtual Private Networking) точка.

### D-Link Gamer Lounge

Рутерите на D-Link DGL-4100 и DGL-4300 (DGL-4100 с вградена WLAN AP .11b/g) поддържат множество Router /Firewall функции – VPN, NAT и SPI (Stateful Packet Inspection) Firewall, MDI/MDI-X (автоматично открива дали мрежовите кабели са прави или „кръстосани"/Uplink), пълният набор функции за безжична сигурност (виж по-долу), имат много добра производителност, 10/100Mbps WAN порт за интернет връзка и две специално отличаващи ги характеристики – вграден Gigabit Ethernet Switch с четири порта и GameFuel. GameFuel всъщност представлява QoS поддръжка за приоритизиране на реалновремеви потоци от данни (видео, глас и в случая игра online или в мрежа между четирите Gigabit порта и свързаните безжично компютри) – не само подобрява качеството на VoIP разговорите, а и има възможност за избор на конкретна игра (от дълъг списък), която да бъде „подпомогната". Недостатъци на настоящата версия на Firmware-а на DGL-4100/4300 са липсата на поддръжка за Jumbo Frames и UPnP (Universal Plug-and-Play – протокол на Microsoft, улесняващ мрежовата връзка и настройката на различни устройства помежду си – компютри, рутери, печки, перални и т.н.). Липсата на .11a поддръжка най-вероятно е с цел цената да не се покачи още повече и може би ще се появи в бъдещ продукт



Internet

Кабелен модем

802.11g/2.4GHz Wireless Router

Laptop, свързан чрез Wireless card

PC, свързано чрез Ethernet kabel

PC, свързано чрез Wireless PCI карта

802.11g/2.4GHz Wireless Print Server

от Gamer Lounge фамилията.

DGL-4100 струва около 120$ (около 40$ повече от обикновен 10/100 рутер, но поддържа интересни функции и излиза по-изгодно отколкото да се купят 10/100 рутер и 4-портов Gigabit Switch поотделно), но засега не се предлага в България, а DGL-4300 струва около 140$ и се очаква до няколко месеца.

### Безжична сигурност

Firewall функцията на рутерите защитава компютрите от външния порт, но тъй като всеки може да застане отвън с един лаптоп и да се свърже към безжичната част на „вътрешната" мрежа, е необходимо да се вземат поне елементарни мерки срещу това. Router/AP устройствата имат вградена web-страница за конфигуриране. Тя се достига чрез IP адреса на устройството и фабрично ѝ е зададена някаква администраторска парола. Тя е известна на всички и затова трябва да се смени с друга. Добре е да се смени и самият IP адрес (също общоизвестен), а също така и да се изключи вграденият DHCP сървър (който раздава адреси на включените клиенти) и вместо него IP адресите да се задават ръчно на всеки компютър (или ако AP-то има тази възможност, както DGL4300 – DHCP, сървърът да не се изключва изцяло, а да се направи максималният брой клиенти, които може да обслужва, равен на броя компютри в мрежата).

От технологиите за безжична сигурност WEP и WPA по-добрата е WPA и тя трябва да се активира. Освен това е добре да се промени фабричното SSID (име на безжичната мрежа) и да се изключи „разпръскването" му (т.е. AP-то да не го разпраща в ефира до всички, а да се свързва само с тези клиенти, които го знаят предварително). Накрая трябва да се активира и MAC филтриране – да могат да се включват само тези клиенти, чийто MAC адрес (код на мрежовия/безжичния контролер, който някога беше уникален за всеки, но сега има програмки/опции в BIOS, чрез които може да се променя) е в разрешителния „визов" списък.

Всички тези пречки ще са достатъчни, за да откажат повечето натрапници. Ако мислите, че инвестицията е оправдана, можете допълнително да защитите една част от компютрите в мрежата като в един от портовете на Router/WLAN AP-то включите втори Router/Firewall, но без WLAN AP и вече към втория рутер – най-важните машини. За тях „несигурната" безжична мрежа ще се пада от „външната" страна на втория Firewall, а не от „вътрешната". В такъв случай обаче ще стане проблематичен достъпът до споделени файлове и директории между компютрите зад втория Firewall и тези зад първия.

*Стоян Спахиев*

**За срещата ми с Христо Тенчев, първото ми поражение и още интересни подробности около изцяло българската онлайн мания Bulfleet**

# bulfleet.com

триизмерен модел на скаута

### ПОЛЕЗНИ СЪВЕТИ

***ShazeR – номер едно в Хардкора, бе така любезен, специално за читателите на PC Mania, да даде напътствия за тези, които тепърва почват или пък искат да го детронират:***

- В началото изграждаш мини, с добитите ресурси правиш флота и започваш да тероризираш всичко живо. :] Целта е да имаш най-мощната флота и да печелиш от рециклирането на ресурсите, оставащи на колонията на победения противник.
- За мене най-добрата стратегия при изграждането на флотата са скаутите. Нужни са и малко кръстове и бойни кораби поради факта, че структурата им е по-голяма и при нападение на колония неутрализират защитата. Така скаутите остават невредими и осигуряват победата, а с нея и полетата за рециклиране. :]
- При развитието на технологиите ако си в първа или втора вселена, наблягаш на шпионажа, за харда не е толкова важно. Като цяло са нужни добри бонуси за защита и атака, висока скорост на придвижване и ъпгрейд на корабите.
- И пак да кажа.. влагай ресурсите си за флота. Няма полза от защита. :]

***А ето и съветите от автора на онлайн стратегията – Христо Тенчев:***

1. Още от самото начало е добре да се наблегне на метала и кристала, да се качат мините на минимум 15-то ниво и тогава да се вадят военни единици. Ако има атаки към планетата ви до този момент, използвайте транспортьори, за да спасявате ресурса.
2. В играта се играе главно с битки, но не трябва да се подценяват и мините, които над 20-то ниво дават много сериозно количество ресурс.
3. Точки 1 и 2 могат отлично да се комбинират, ако се използват в средно голям сериозен съюз. Един за всички, всички за един.

Когато ми казаха, че на мен се пада да пиша за Bulfleet, се усмихнах. Факт е, че от редакцията само аз я играя редовно и когато с гордост анонсирам, че съм се сдобила с нов кораб, ме поглеждат снизходително. Bulfleet не е WoW, има статична визия, изисква боравене с математически операции и е... българска. “К'во си седнала да я играеш”, питат ме неверниците. Но за двата месеца, откакто се присъединих към Hardcore вселената или Харда на галено, ако не друго, то поне знам, че има място под слънцето, макар и виртуално, където съм скромен собственик на пет колонии. Все още с гордо вдигната глава отказвам да се присъединя към съществуващите съюзи и с трепет чакам мините да добиват ресурси. Не ми бе минавало през главата, че мога с набези да ги добивам, тъй като по природа съм миролюбива, но атаката от 1 Юни, 7:28 местно време преобърна отношението ми към света. Оказа се, че стратегията ми е неправилна, че защитата не е това, което е, и самият Христо Тенчев го потвърди.

“Bulfleet е отборна игра. Не че не може да я играеш и сам, но усещането е различно, когато знаеш, че зад теб стои Съюзът и има хора, винаги готови да се притекат на помощ”. И други интересни неща ми разказа 18-годишният създател. Как има кланове, които оставят по един дежурен на компютрите в някой клуб и той следи акаунтите и най-вече пази от грабители. Или пък се разработва тактика, в която единият строи само мини за добив, другите го пазят и т.н., и т.н. Изненадах се от изобретателността на феновете, от това, че Bulfleet не е просто онлайн игра, а за седемте месеца на своето съществуване се е трансформирала в субкултура. Почти всеки съюз има свой сайт, отделно феновете правят наръчници на оцеляване и като цяло Bulfleet е започнал собствен живот във виртуала.

И докато Христо ми разказва и аз го гледам с изумени очи, се сещам, че срещата ми с него е не за да се оплача от нападателя от 3:484:8 и неефективната си стратегия, а да разбера повече за самата игра. Защото желанието ми, пишейки тази статия, е не да фактологизирам геймплей, графика и звук, а да разкажа интересно и увлекателно историята на

**първата българска онлайн игра**

Това гръмогласно определение си позволявам да го дам, тъй като до момента подобен проект не е правен. Преди години имаше опит за нещо подобно – казваше се Империя, но момчето, което го разработваше, замина на гурбет и това бе и краят на играта.

Ето защо, като съвестен геймжурналист, който за първи път взима интервю, започвам с тривиалното “кога и къде те осени идеята за Bulfleet”. Оказва се, че на Христо онлайн игрите са му страст от пет години. Играе Planetarium, Ferion и подобни на тях, докато през октомври

2004-та не се хваща на бас с един съученик, че може и сам да си направи игра. Така в началото на ноември стартира Bulfleet. Първия ден се играе само от десетина приятели, на втория ден има 50 нови играчи, на третия са 100 и с това темпо, колкото и да е невероятно, към днешна дата във Вселена 1 има регистрирани 6000 потребители, във Вселена 2 те са 3500, а на харда – 1000. На втори юни бяха отбелязани и рекордните

### 1 000 000 посещения за 1 ден

20 хиляди от които уникални! И това в рамките на милата ни родина със скромни размери и немногобройно население. Респектираща статистика!

И понеже винаги ще се намерят хейтъри, които да подлагат всичко с повод или не на съмнение – Христо сам си е писал сорса. "Сходство с подобни игри наистина съществува, особено що се касае до технологичното дърво, но това е неизбежно. Визията на корабите е авторска, екипът от художници е изцяло от ентусиасти и аналогията със Star Wars не е случайна. До месец ще има и триизмерни анимирани модели на бойните единици". Създателят продължава да се грижи за първото си чедо и дори признава, че му е от полза контактът с играещите от челните места в класациите. "Така научавам за нови тактики на игра, както и за бъгове, които се откриват при високо развитие на колониите. Защото все още е бета 0.50, но

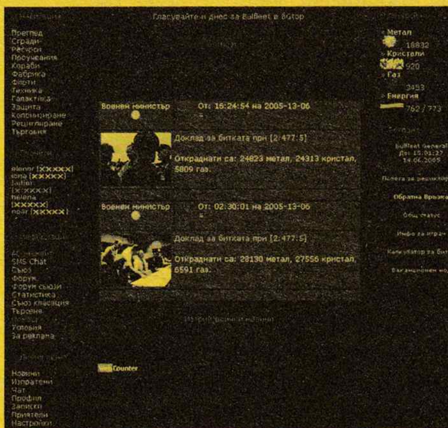
### докато не я завърша, не мисля да се отказвам

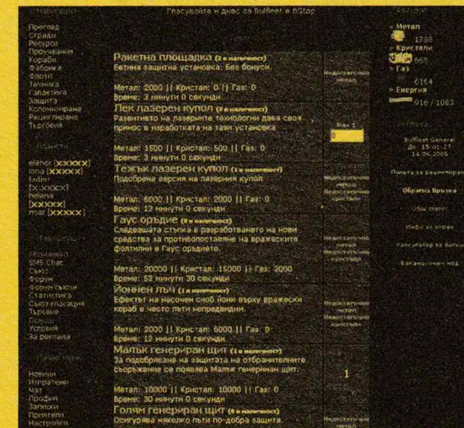
Уви, не мога да я играя вече, защото ме обвиняват, че добивам ресурси по нечестен път, а това определено ми разваля удоволствието". Наистина чийтването не се посреща добре. Multiaccounting-ът, било то пряк или не пряк, не се толерира и ако се установи, че даден играч има няколко account-а, с които си "подпомага" главния, той се изтрива без предупреждение.

## С ПОГЛЕД КЪМ БЪДЕЩЕТО



Христо и съмишлениците му са готови с проект, за който обещават да стартира до четири месеца. Работното заглавие е **Хановете**. Ще бъде отново онлайн игра с ролеви елементи, напълно безплатна. "Играчът ще е герой като в Heroes, ще може да развива умения както в Diablo, а действието ще се развива в периода 800-1000 г. Замислили сме седем народа, характерни за епохата – византийци, турци, българи и други. Всяка раса ще си има уникални единици. Например българите ще имат жрец на Тангра, който в края на всяка битка ще изцерява пострадалите. Посредством благородническите родове, достъпни за високите нива на развитие, ще е възможно да се превземат замъците на противниковите раси и по този начин ще се елиминират играчите."



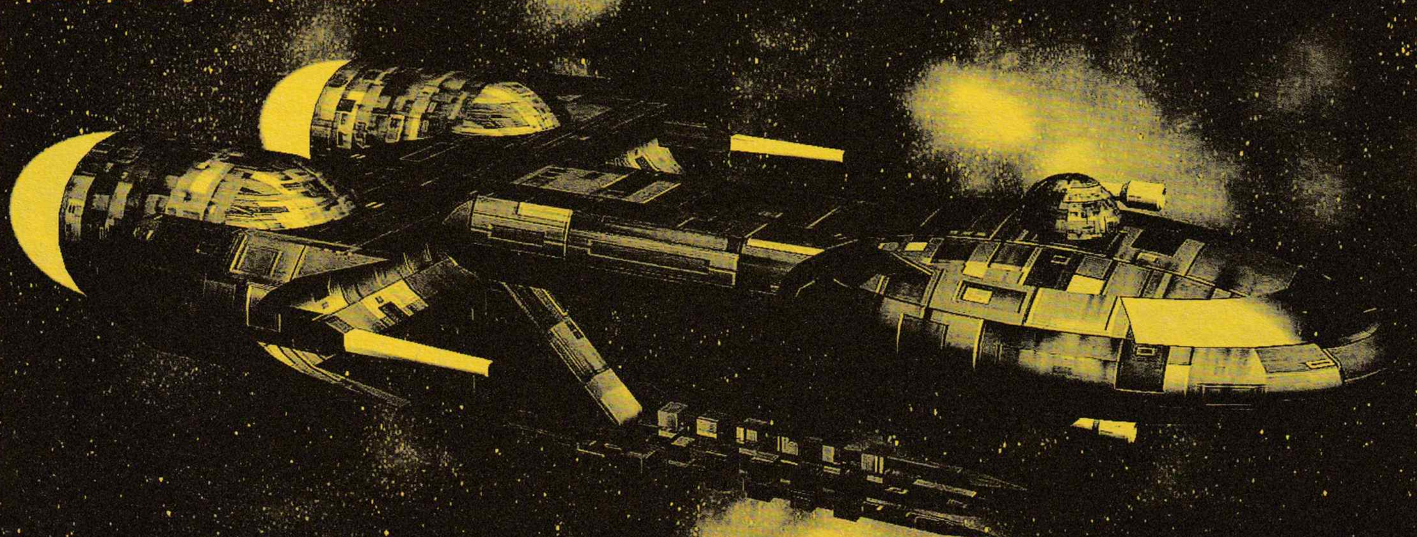


Неизбежно стигаме до факта, че Харда е платена версия – наистина два български лева, но пък играта е по-бърза, няма го SMS известяването и така наистина става дума за игра в реални условия. Освен това месечната такса осигурява поддръжката на три огромни сървъра и трафик, който достига на моменти до терабайти. "И противно на сметките, които всеки почва да прави, не съм забогатял, поне не толкова колкото показва чистата математика", смее се Христо.

Прелиствайки бележките, които съм водила по време на разговора, установявам, че има още толкова неща за разказване, а аз неусетно съм доближила необходимия ми брой знаци. И подобно на телевизионните водещи припряно обобщавам, че Bulfleet е за всички, които искат да покоряват нови светове и не се боят от сблъсъци в междузвездното пространство със себеподобните. Фантазия е нужна за визуализация на всяка битка, но важното е да си победител. Стратегията остава въпрос на личен избор, защото комбинациите са наистина многобройни и изискват добро познаване на правилата на игра. Мда.. дори и не отворих дума за тях, но на **http://www.bulfleet.org/** ги има обяснени до най-малките подробности.

*desi|re*

*P.S. Ти, от 3:484:8, който ми разби представите за света.. чакай ме. Следващия път аз ще нападам и ще съжаляваш за 8k метал, които ми отмъкна..*



триизмерен модел на кръстосвача

# CONSOLE CHEATS

### MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

**За да можете да въвеждате кодове:** Изберете Pause. Сега натиснете и задръжте L1 + R1 и натиснете Кръг, Кръг, Ляво, Триъгълник, Кръг, X.

**Извършвате самоубийство:** Натиснете X, Триъгълник, Кръг, Дясно, Триъгълник, Кръг.

**Убийте врага:** Натиснете Долу, L2, L1, Нагоре, Квадрат. Човекът, когото трябва да убиете в различните мисии, умира.

### HAUNTING GROUND

**За да получите достъп до "забранен в някои щати" костюм:** Изигравате играта успешно.

**За да получите достъп до вражески костюм:** Изигравате играта в труден режим (hard).

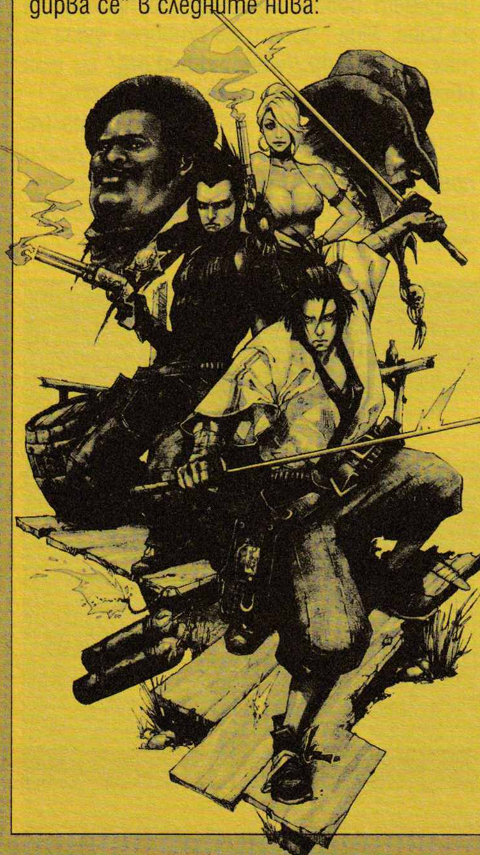
**За да получите достъп до каубойски костюм:** Изигравате играта успешно.

### SAMURAI WESTERN

**За да играете като каубойката Anne:** Успешно изигравате режим survival поне два пъти.

**За да играете като Way of the Samurai 1 и 2 (първите игри в поредицата):** Успешно изигравате всички нива (включително допълнителните) при ниво на трудност много трудно (super hard).

**За да получите достъп до други допълнителни герои:** Открийте плакатите „Издирва се" в следните нива:



**За да получите достъп до Faceless: Hard ниво 8 (Saloon):** Близо до полилея.

**За да получите достъп до Donna: Hard ниво 11 (Cactus Gulch):** Застанете в позиция, при която гарата е зад вас. Погледнете към терасата на сградата вляво и по диагонал от вас.

**За да получите достъп до Killer Hard допълнително ниво 2 (Coal Mine):** Над входа на мината за въглища.

**За да получите достъп до Nathan: Hard ниво 9 (Coal mine):** От стартовата си позиция разгледайте сградата точно пред вас.

**За да получите достъп до Jean: Hard ниво 12 (Wilderness):** Във въздуха близо до моста.

**За да получите достъп до Rando: Hard ниво 15 (Fort):** Претърсете задната част на дясната страна на форта.

**За да получите достъп до Goldberg (normal): Hard ниво 16 (Goldberg Residence):** Погледнете зад задното стълбище в стаята на Goldberg.

**За да получите достъп до Goldberg (battle) Easy допълнително ниво 1 (Fort):** По диагонал спрямо статуята - над нея.

**За да получите достъп до Harvey: Hard допълнителни ниво 4 (Coal Mine):** Погледнете зад моста.

**За да получите достъп до Lanky: Hard ниво 14 (Wilderness):** Огледайте се край входа към нивото.

**За да получите достъп до Oaf: Hard ниво 2 (Saloon):** Претърсете надолу по стълбите.

**За да получите достъп до Eve: Hard ниво 3 (Cactus Gulch):** Скрит в задната част на малък път близо до гарата.

**За да получите достъп до Bart: Hard ниво 6 (Fort):** В пролука близо до входа на двора.

**За да получите достъп до Vile: Hard ниво 4 (Ghost Town):** От стартовата си позиция погледнете зад знака, който блокира пътя пред вас.

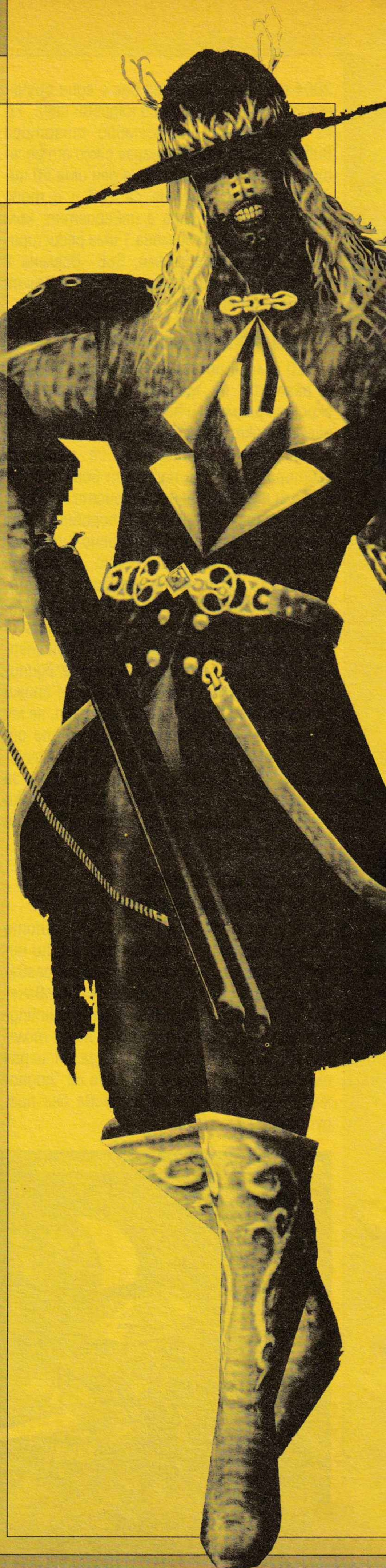
**За да получите достъп до Little Baby: Hard ниво 5 (Goldberg Residence):** Зад врата.

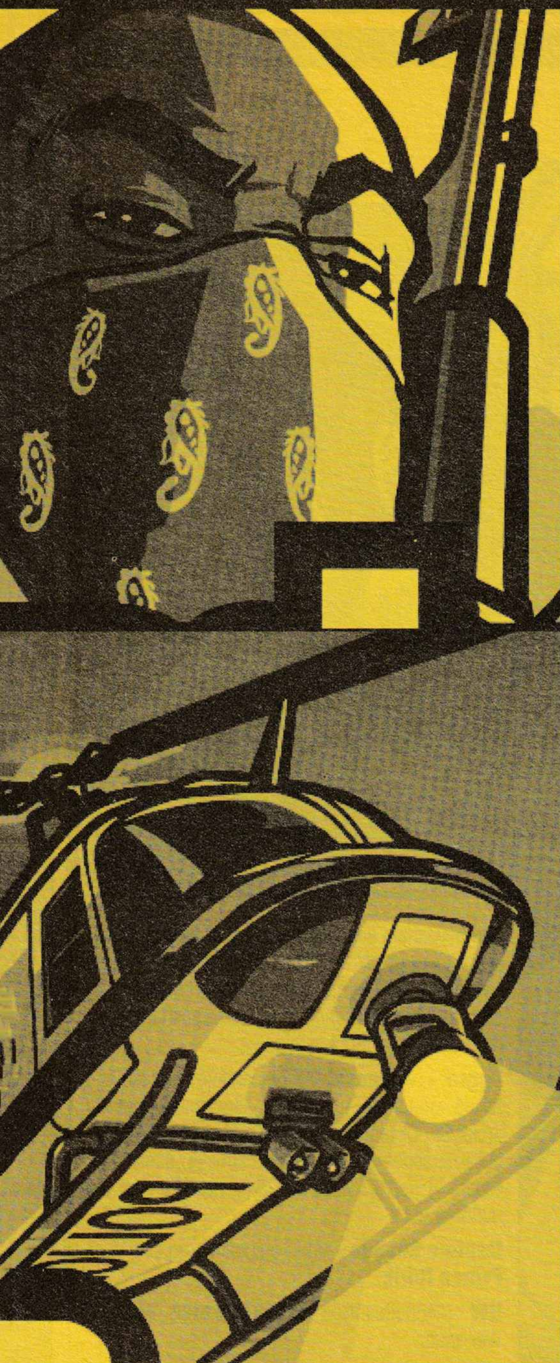
**За да получите достъп до Anne: Hard ниво 10 (Ghost Town):** Във въздуха в гробището.

**За да получите достъп до Joey: Hard ниво 9 (Coal Mine):** Минете покрай моста и погледнете над задънения изход вдясно.

**За да получите достъп до Urchin: Normal допълнително ниво 5 (Wilderness):** Погледнете на върха на възвишението.

**За да получите достъп до Sweetheart: Normal ниво 16 (Wilderness):** Погледнете в столовата зад екрана.







# PC CHEATS

## GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

### Кодове за играча

**За да получите максимална броня, здраве и $250.000:**
По време на игра напишете HESOYAM.
**За да получите оръжия:**
По време на игра напишете LXGIWYL, KJKSZPJ или UZUMYMW.
**За да получите муниции:**
По време на игра напишете WANRLTW.
**За да усвоите уменията на наемен убиец:**
По време на игра напишете NCSGDAG.
**За да усвоите максимални умения с превозни средства:**
По време на игра напишете VQIMAHA.
**За да имате максимум мускули:**
По време на игра напишете JYSDSOD.
**За да имате максимум тлъстина:**
По време на игра напишете BTCDBCB.
**За да имате максимум мускулна маса и тлъстина:**
По време на игра напишете KVGYZQK.
**Максимум респект:**
По време на игра напишете OGXSDAG.
**Максимум сексапил:**
По време на игра напишете EHIBXQS1.
**Извършвате самоубийство:**
По време на игра напишете SZCMAWO.
**Никога не огладнявате:**
По време на игра напишете AEDUWNV.

### Кодове за пешеходците

**Умопобъркани пешеходци:**
По време на игра напишете AJLOJYQY.
**Пешеходците ви мразят:**
По време на игра напишете BGLU-AWML.
**Пешеходците имат оръжия:**
По време на игра напишете FOOOXFT.

### Кодове, променящи времето

**Нормално време:**
По време на игра напишете AFZLLQLL.
**Дъждовно:**
По време на игра напишете AUIFRVQS.
**Слънчево:**
По време на игра напишете ICIKPYH.
**Облачно:**
По време на игра напишете ALNSFMZO.
**Мъгливо:**
По време на игра напишете CFVFGMJ.
**Пясъчна буря:**
По време на игра напишете CWJXUOC.
**Небето е оранжево, времето е застинало на 21.00:**
По време на игра напишете OFVIAC.
**Времето е застинало на 00.00:**
По време на игра напишете XJVSNAJ.

### Кодове за Spawn:

**Spawn кола за голф:**
По време на игра напишете RZHSUEW.
**Spawn камион:**
По време на игра напишете AGBDLCID.
**Spawn четириколесен мотор:**
По време на игра напишете AKJJYGLC.
**Spawn самолет за каскади:**
По време на игра напишете URKQSRK.
**Spawn кораб на въздушна възглавница:**
По време на игра напишете KGGGDKP.
**Spawn булдозер:**
По време на игра напишете EEGCYXT.
**Spawn танкер:**
По време на игра напишете AMOMHRER.

### Кодове, засягащи движението

**Всички коли експлодират:**
По време на игра напишете CPKTNWT.
**Всички коли стават черни:**
По време на игра напишете IOWDLAC.
**Всички коли стават розови:**
По време на игра напишете LLQPFBN.
**Можете да правите по-висок скок:**
По време на игра напишете LFGMHAL.
**Повишен скок с BMX:**
По време на игра напишете JHJOECW.
**Натоварено движение:**
По време на игра напишете YLTEICZ.
**Подобрено управление на колата:**
По време на игра напишете PGGOMOY.
**Колите стават невидими:**
По време на игра напишете XICWMD.
**Светофарите ви дават само зелена светлина:**
По време на игра напишете ZEIIVG.
**Спортни коли:**
По време на игра напишете GUSNHDE.
**По-ненатоварено движение:**
По време на игра напишете THGLOJ.
**Такси Upgrade:**
По време на игра напишете VKYPQCF.
**Режим плажно парти:**
По време на игра напишете CIKGCGX.
**Режим клоун:**
По време на игра напишете PRIEBJ.
**Променя начина, по който колите реагират при удар:**
По време на игра напишете BSXSGGC.
**Летящи коли:**
По време на игра напишете RIPAZHA.
**Летящи лодки:**
По време на игра напишете AFSNMSMW.
**Невидими коли:**
По време на игра напишете XICWMD.

# Guild Wars

За тези от вас, които са сравнително нови в света на GW (Guild Wars), следващият гайд ще е особено полезен. В него ще се спрем на някои от най-важните елементи в играта – главните атрибути на героите, създаването на нов персонаж и кратък поглед на силните и слабите страни на всеки един от класовете. По-напредналите с материала може да намерят нещо интересничко и за себе си евентуално...

### Атрибутите

За да отворите панела с атрибутите на героя си, натиснете [J]. В зависимост от класа някои от параметрите са по-големи, други по-малки. Например рейнджърът разполага с Wilderness Survival, Expertise, Marksmanship и Beast Mastery. В същия панел се намира и инфото колко точки са ви нужни, за да подобрите даденият атрибут. Всеки клас има по един присъщ само за него и без него може да научи всеки един на някой друг клас.

Всяко умение има максимално ниво 12. За да получите точки за неговото развитие, трябва просто да съберете достатъчно опит. На всеки 250 точки опит получавате по една Refund точка. Тях можете да използвате, за да махнете вече сложените на някое умение точки, да ги преразпределите наново и по този начин да проверите различните възможности на героя си, без да се налага да създавате нов.

### Опит

Това е може би най-лесната част. Опит получавате по два начина: 1 – убивайки гадове, 2 – изпълнявайки куестове. Колкото по-голямо е нивото на първите, толкова повече опит ще получите. Колкото по-силни сте от тях, толкова по-малко ще вземете. Например ако убиете чудовище с 10 нива по-ниско от вас, ще получите адски мижаво количество опит. Когато съберете достатъчно опит, качвате ниво. За сега таванът е 20. В следващите експанжъни той ще бъде вдигнат.

### Уменията

Точките за умения са друга важна част от системата на GW. Ще ги получавате всеки път, когато вдигнете ниво, като с всяко следващо ще трупате повече. Можете и да спечелите допълнителни, изпълнявайки някои от главните ви куестове или печелейки рангове. Всеки път, когато купувате умение от търговец, ви се отнема по една точка. Дори след като стигнете до 20-то ниво, ще можете да получавате нови точки, запълвайки прозорчето за експириънс. От тези точки



#### ТЕРМИНОЛОГИЯТА НА GW

Като махнем непознатите ни езици, дори английският в GW понякога звучи странно. Ето някои от най-често срещаните термини, които ще ви помогнат да не се объркване както точно ви говорят хората:

**Aggro** – **Агресия**. Разстоянието, на което някой монстър ще ви се изпразни и ще ви атакува. Около точката на минимапа, изобразяваща героя ви, има малко кръгче, всеки гад, влязъл в него, ще ви атакува независимо от нивото си.

**Captain Suicide** – Едно от многото имена на **Prince Rurik**.

**UW** – Абревиатура за **Underworld**, World at War зона.

**FoW** – Абревиатура за **Fissure of Woe**, World at War зона.

**Whammo** – друг начин за казване на **Warrior/Monk**

**ToA** – **Temple of Ages**, мястото, където се намират Fissure of Woe и Underworld.

**WaW** – **World at War**. По време на игра ще виждате съобщение, казващо ви, че играчът X "has taken the Hall of Heroes". Докато отборът ви държи Hall-а (America, Europe, Korea), за вас ще е отворена ТоА зоната за PVE и куестове.

**WTB** – **Want to buy** (искам да купя)

**WTS** – **Want to sell** (искам да продам)

**WTT** – **Want to trade** (искам да търгувам)

**DS** – **Dragon Sword**

**HoH** – **Hall of Heroes**, последното ниво на Primeval Tombs.

**Farming** – Процесът на повтарящи се действия (избиване на монстъри, цъкане на един и същи бос) с идеята да ви падне рядък предмет, броня или оръжие.

#### БОГОВЕТЕ В GUILD WARS

**Lyssa** – Доминиращото божество на Mesmer класа.

**Balthazar** – Доминиращото божество на Warrior класа.

**Melandru** – Доминиращото божество на Ranger класа.

**Grenth** – Доминиращото божество на Necromancer класа.

**Dwayna** – Доминиращото божество на Monk класа.

зависи до каква степен владеете дадено умение и неговата ефективност. Един напълно развит герой (с всички умения вдигнати на макс) е много по-силен от стандартен 20-ти lvl герой, развил напълно само 1 или 2 умения.

Самите умения са доста различни. Някои автоматично повишават ефективността ви в битка, увеличавайки издръжливостта ви и щетите, които нанасяте, други просто подобряват специалните ви атаки и магии. Всеки път, когато придобиете ново умение, то се отключва за акаунта ви може и да бъде използвано при създаването на нов PVP персонаж (същото важи и за броните и оръжията).

На официалния сайт на GW има списък и карта с всички продавачи на умения, които можете да използвате.

### Слава и рангове

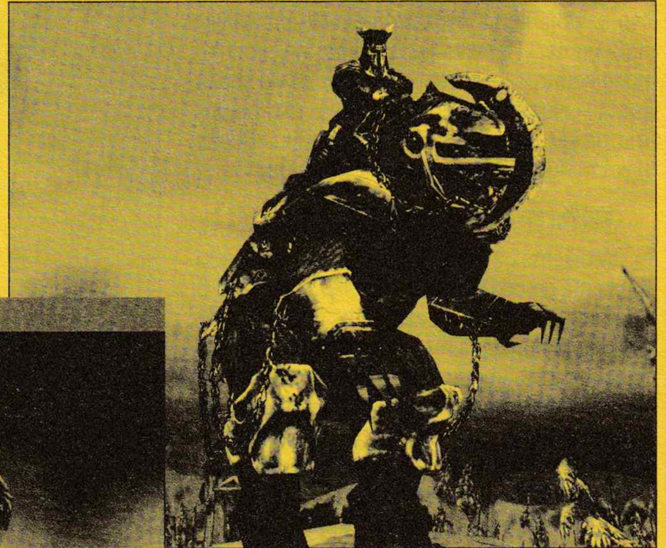
Това е показател, силно обвързан с PVP-то в играта. Побеждавайки (сами, със случайна група или с членове от гилдията) в мачове на арената "Tomb of the Primeval Kings", получавате точки слава. След спечелването на определен брой точки, рангът ви ще се увеличи и ще получите една точка за разпределяне между уменията си, както и специален emote – жестове и мимики на героя ви в играта), които можете да ползвате, за да се... изфукате например. :)

### Мисиите и куестовете

След сухата терминология нека минем към по-интересната част. Задачките, които ще получавате, са важни заради няколко причини. Освен че ви разкриват историята на света и ви юркат към нови територии, те са един от основните и най-бързи начини да развиете персонажа.

Първото, което трябва да направите, е да си намерите гилдия. Не че не е възможно да разчитате и на случайни хора, но това много рядко води до гладко геймизживяване, по-скоро до нерви. И ако в първите няколко зони случайно подбрани съекипници ще свършат работа, то от 10 ниво и нагоре (особено след 15-то) ще имате нужда от добре структурирана група.

Добрата партия има поне един основен танк (воин с тежка броня и развит на защитни умения), един основен лечител (монах), един маг (най-добре е елементалист) и след това каквото си пожелаете за допълнителните слотове. В общи линии, некрото, месмера и рейнджърът са доста добри хибриди, които вкарват доволни количества щети и в зависимост от втората си професия, могат да нюкват/хийлват. Невероятно удобно е, че



след като цъкнете на някой от куестовете в книгата си на картата, започва да блещука маркерче, показващо ви къде трябва да отидете, за да го изпълните или на кого трябва да съобщите след неговото успешно завършване. Също така от мисиите падат доста добри предмети.

### Предмети и търговци

Няма да обяснявам защо меч, нанасящ 35-60 щети, е по-добър от този, правещ 15-20, нито как се използва Buy/Sell менюто на търговците. В играта има няколко нестандартни начина за работа с предмети и търговците. Първият е крафтването. Ако купите нужните материали, ще можете да разглобявате предметите, които намирате и не ви трябват. От тях падат материали, които съответното NPC може да използва, за да ви спретне доста кадърно оръжие или броня. Също така при тях можете да персонализирате оръжието, давайки му +20% щети (доста сериозен бонус), но правейки го използваемо само от вас и негодно за търгуване.

Във всеки град ще намерите и търговец на боички. Последните се използват не за да изразявате себе си в акварел, а да персонализирате героя си, боядисвайки бронята му в цвят по желание. По-редки-

#### КЛАСОВЕ ГЕРОИ – КАКВО ЩЕ МИ ДОПАДНЕ?

**Warrior** – Ако ви харесват битките лице в лице и по емането на много щети, отвличайки огъня от останалите членове на групата. Не нанася много щети, но бие всички по издръжливост.

**Monk** – Ниска издръжливост и сравнително ниски щети за секунда (DPS), но можете да лекувате/възкресявате съотборниците. Основен клас. Докато сте в група, трябва да се фокусирате САМО и изцяло върху лекуването. Монасите, развити на Protection, са доста по-трудни за игра, тъй като трябва постоянно да пускате защитни магии над съюзниците си, за да нулирате загубите. Smiting развитието пък е за нанасяне на щети и бързото убиване на враговете.

**Ranger** – Ако някога сте играли друидски клас и сте го харесали – това е вашият човек. Рейнджърите могат да използват лъка си, за да нанасят маса щети от разстояние и Ритуали, за да надъхват групата и увеличават характеристиките ѝ. Правилното опитомено животинче може да се използва за бой или да танква вместо вас.

**Necromancer** – Повелител на мъртвците, започващ да е ефективен, след като падне първият лошковец, който бъде възкресен, за да се бие на ваша страна. Допълнение са проклятията, сериозно осакатяващи противника и нанасящи малко щети. Blood магиите пък постоянно цоцат от кръвта на врага и пълнят вашата.

**Mesmer** – Това е един от по-трудните за овладяване класове, но и най-интересните. Това е типичен прецакващ/Damage-Over-Time (DoT) клас, както и истинско бедствие за други кастъри.

**Elementalist** – Нанася тонове магически щети за единица време, но е кекав и мре от двятри по-сериозни шамара. Останалото е мана. :)

#### КОМБИНАЦИИ КЛАСОВЕ



Забележете как са подредени имената на класовете – първото е стартовият ви клас, второто е допълнителният. Има солидна разлика между Warrior/Monk и Monk/Warrior, за това не се подвеждайте! Ето моите фаворити.

**Warrior/Monk** – Особено добра. Дава му идеална издръжливост в PVE (битки с чудовищата) и самостоятелност в PVP-то.

**Monk/Elementalist** – С това комбо ще можете да използвате Glyph-овете от елементалистката част, за да намалите силно цената в мана на някои от най-силните лекуващи магии като Heal Party или Divine Healing.

**Mesmer/Necromancer** – И двата класа имат доста Hex тип магии, от които можете да се възползвате (на различен таймър са). Добро комбо е при влизане в битка да пуснете един бърз Soul Barbs и след това да довършите врага с DoT-ове.

**Ranger/Elementalist** – Това е една от найсмъртоносните комбинации, ако е изпълнена правилно. Можете да използвате Conjure Flame, Frost или Lightning/Kindle Arrows, или Ignite Arrows/Dual Shot комбота за максимално щети за най-малко време. Можете да изберете и Warder пътя на развитие, което е подобрия избор за PVP и игра в партия.

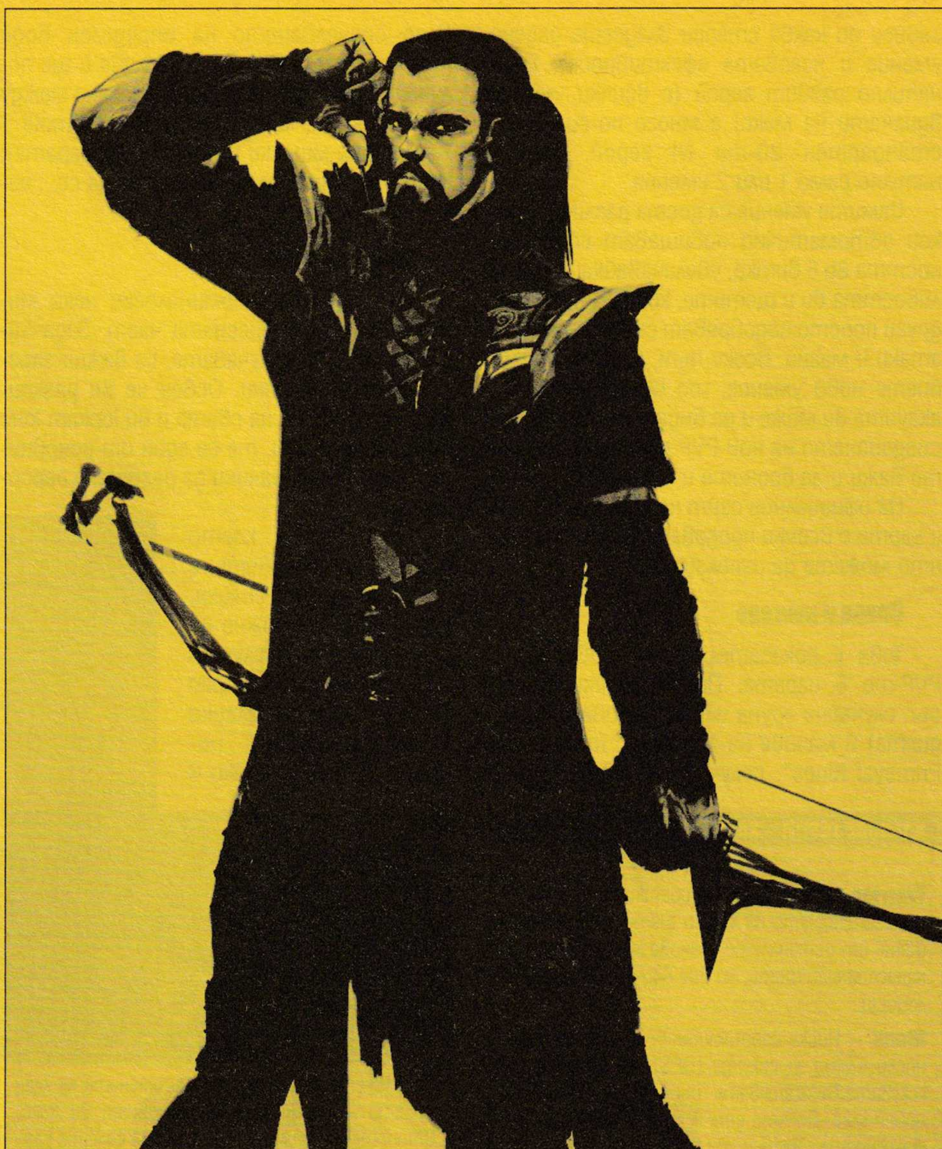
**Ranger/Mesmer** – Също много добро комбо, но с по-малък dmg output от горното. Добро комбо е да влизате в битка с Fragility, комбинирано с безплатна Incendiary Arrow атака и ето ви един наистина добър начин да се справите с противника.

те и скъпи разцветки падат само от различни чудовища и се харчат доста добре сред останалите играчи (добър начин за бързо изкарване на пари). Можете да смесвате боичките, за получаване на по-екзотични палитри.

От Outfitter-ите пък можете да закупите dye removers (премахват цвета на бронята), salvage и identify пакети (чупят предмети за материали/идентифицират сините предмети). Добра идея е да разглобите някое старо оръжие за материали. Правилото е, че от лъкове и повечето щитове падат дървени отломъци с различно качество, а от повечето ръкопашни оръжия – метал. Някои предмети са с характеристиката "High salvageble", което означава, че пускат повечко от обикновените. Идентификацията на всички предмети е важна, тъй като само така ще получите пълната им цена, ако решите да ги продадете на търговец. Всеки пакет може да се използва 25 пъти.

### Избор на клас и герой

Можете да погледнете в карето какво можете да очаквате от всеки един клас в крайните етапи на играта. Независимо от класа си, можете да изберете специализация във втори. Взимайки втори клас, можете само да спечелите и де факто не губите нищо. Все пак не забравяйте, че ще можете да носите само бронята, която и главният ви клас може (т.е. не можете да облечете Месмер в тежка железария). Някои от комбинациите работят по-добре от други, в едно от каретата ще намерите личните ми фаворити.



### Guild Wars

Ok, поразцъкали сте играта в соло режим, вдигнали сте няколко нива, избрали сте втората си професия и изведнъж забелязвате, че някакви хора около вас се шматкат с наметала, с еднакви абревиатури около никовете и изглеждат доста по-целеустремени от общата гмеж около вас. Време е да си направите собствена гилдия или да се присъедините в съществуваща такава.




Какво е гилдията? Това е група от хора, познати или преследващи еднакви интереси в играта. Във всяка една могат да влязат до 100 души, като повечето в момента са с около 20-30 члена. Има силно разграничение между PVE и PVP гилдиите в GW, тук-там се среща и по някоя RP (Role play), но те са по-скоро бяла лястовичка, и се намират рядко. Затова, ако не ви се занимава със създаването на собствен отряд момци/моми, можете да си потърсите такъв. В повечето гилдии няма проблем да се набутате, но има няколко PVP такива, които гонят едва ли не спортна слава. Те имат квоти от класове и типове герои, както и доста сериозни изисквания към членовете си. Плюсът на това, че сте в гилдия, е, че винаги ще имате възможност да влизате в игровите зони в група и няма да разчитате на случайни хора или бъгавите хенчмени (подобни на наемниците в Диабло), които можете да наемете във всеки град... О, и ако ви се намира излишен Ascension Armor, свирнете на Kaleb в играта.:)

*Георги Панайотов*

# Best Gadgets

## PRESTIGIO VISCONTE 120

Ултрапортативните компютри („thin-and-light") са полезни за хора, които пътуват много или искат да използват компютъра извън офиса и жилището си. Visconte 120 не е най-малкият в този клас, но впечатлява с цената и възможностите си. Теглото му е около 1,9 кг. (вкл. оптично устройство), а размерите 294x230x33мм. Батерията издържа около 3 часа при непълно натоварване. Екранът е 12" широкоформатен (16:10) с разделителна способност 1280x800 и специално покритие, което би трябвало да подобрява образа при гледане на DVD и други видеоматериали.

На отделен дял на диска е записана олекотена версия на Linux, в който се стартира CyberLink PowerCinema. Чрез отделен бутон за „бързо включване" вместо стандартната операционна система се зарежда софтуерът на CyberLink и чрез него могат да се стартират DVD, VCD и AudioCD дискове, видеофайлове (засега без DivX), MP3 и WAV файлове и картинки.

Предлагат се модели с Pentium-M процесори от 1.5GHz/1MB до 2 GHz/2MB и до 2GB DDR333 памет. Чипсетът е i855GME и се използва остарелият вграден Intel графичен контролер IEG2 (твърде неподходящ за игри). Оптичното устройство може да бъде DVD/CD-RW или DVD записвачка. Твърдите дискове са 40GB или 60GB. Вградени са четец за 4 вида flash карти; PCMCIA TypeII слот; V.92 модем; 10/100Mbps Ethernet; WLAN безжична мрежа 802.11b/g 11/54Mbps; два високоговорителя; микрофон; жакове за външни слушалки, микрофон, монитор, телевизор; един Firewire порт; три USB2.0 порта (един от които е под специално капаче, където може да се постави Bluetooth модул, който да не стърчи извън корпуса).

*Цените започват от около 2000лв.*

## OLYMPUS M:ROBE MR-500I

В областта на потребителската електроника Olympus е известен преди всичко с опита си при фотоапаратите. m:Robe е опит на производителя да се включи и намеси сериозно на най-оспорвания в момента пазар – този на mp3 плейърите с твърд диск. Няколко са особеностите на модела m:Robe MR-500i, които го правят различен от конкуренцията. На първо място говорим за чувствителен на допир екран, чрез който можете да управлявате подменютата на устройството. Вграденият 1,3-мегапикселов фотоапарат със светкавица ви позволява да заснемате произволни кадри. Единствено посочването с пръст и плътното докосване върху екрана, за да се създаде снимка, озадачават и на моменти са виновни за пропуска на някой величав кадър. Капацитетът на твърдия диск на m:Robe MR-500i е 20 гигабайта. За да качите музика в паметта на устройството, трябва да използвате специалния софтуер на Olympus, който за съжаление обаче е сравнително бавен и с доста объркана структура на менютата. Ако просто издърпате файловете върху появилия се външен диск (подWindows XP), тогава използвате m:Robe MR-500i като преносима медия с голям размер. Ако притежавате отделен цифров фотоапарат, ще оцените третата функция на m:Robe 500, а именно като устройство за разглеждане на JPG-ове. Качественият екран е с достатъчен контраст и яркост, като заснетите фотографии се виждат отлично. Това е може би и най-добрата функция на този уред, който иначе е невероятна играчка, но със слабости в детайл в сравнение с конкуренцията на iPod и компания.

*m:Robe MR-500i се продава за около 900 лева.*

## PANASONIC LUMIX DMC-LZ2

В Европа фотоапаратите Panasonic не са особено популярни. Макар и евтини, производителят не си дава много зор да ги популяризира повече, като концентрира усилията си на азиатския пазар, където Panasonic са един от водещите производители. Моделът LZ2 е s 4,9-мегапикселова CCD-матрица, вариообектив Leica с шесткратно оптическо увеличение и 2-инчов дисплей на задния панел, както и оптичен стабилизатор на изображението. Подобно на своите моделни събратя от серията Lumix, LZ2 се отличава с бързина и скорост на заснемането. Като представител на последната генерация цифрови камери той е с вградена 14-мегабайтова флаш памет, която може да бъде разширявана с допълнителни чипове от типа SD/MMC. Качеството на снимките е отлично, макар и този модел да не може да се отърве от една друга традиционна болест на Panasonic – повечко шум в картината, независимо от условията на заснемане. Въпреки това LZ2 е на конкурентна цена в сравнение с конкуренцията и е отличен избор, ако търсите фотоапарат, който ще ви служи вярно и ще прави снимки, които да можете да изпращате на приятелите си, а те след това да цъкат с език над фотографските ви възможности.

*Panasonic Lumix DMC-LZ2 се продава за около 600 лева.*





# Направи си сам рингтон

Досадно е понякога, когато се окажеш в едно помещение с много и различни хора. Още по-досадно е, когато някой се окаже със същия модел мобилен телефон. А най-побъркващо е, когато мелодията му е точно като твоята. Пич, имаш 30 или 40, или колкото там варианта за избор, защо си избрал именно "моята"?

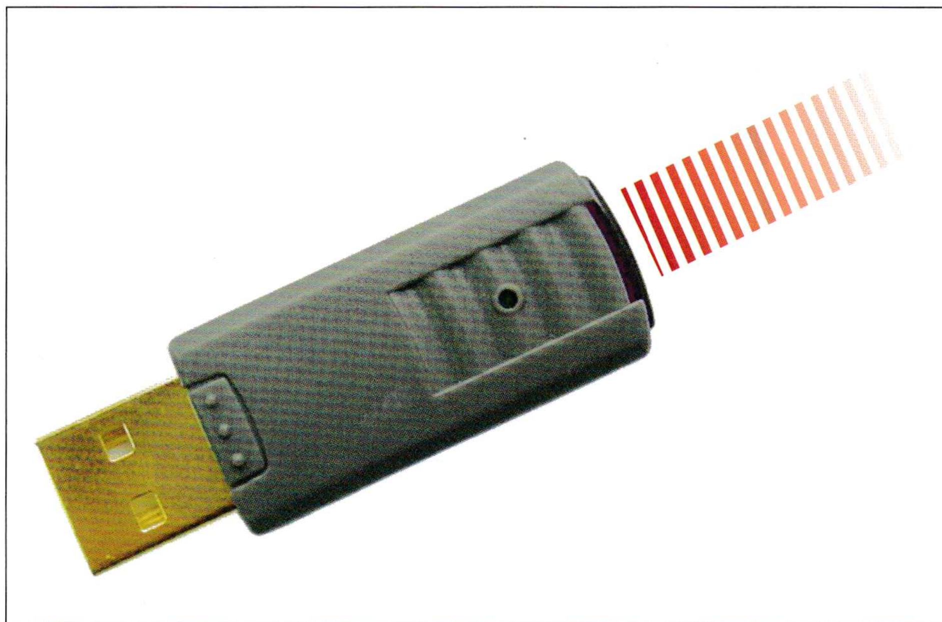
Производителите на мобилни телефони оценяват нашето раздразнение. Съпътстващи структури покрай производителите и операторите дори печелят адски добре от нашия гняв, като ни продават рингтонове, които да сваляме на апарата си. Персонализация е вълшебната дума, която успокоява нервите и на най-голямото мрънкало, а опцията да изхвърчиш насред претъпкан автобус с разтърсващи китарни рифове на финландски детметал групи не е за изпускане. Има един проблем обаче, а именно че публично достъпните платени услуги са а) скъпи и б) разнообразието се изчерпва с масовите вкусове на пазара, т.е. хитчета и пак хитчета. Финландските китарни рифове са добро пожелание, но за целта е необходимо по-голямо усилие.

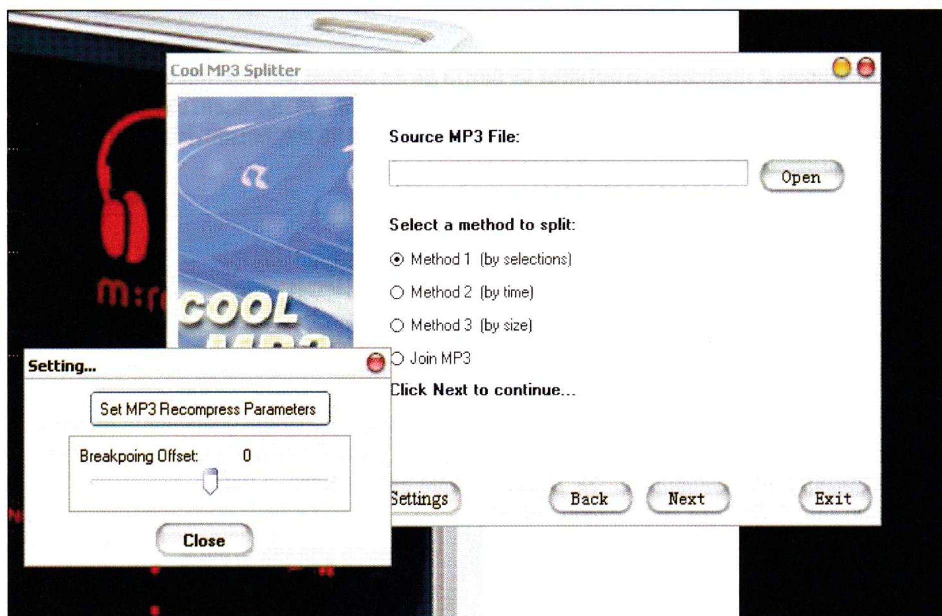
Целта на този текст е да ти даде насоки именно към това усилие. Съществува една теза, която коментира поведението на хората в смисъла на технологичната инерция – живеем в модерен свят, в който всички по някакъв начин ни предлагат технологичен напредък, несравним с нищо друго преди това. В много от случаите това дори е вярно, само че ние самите някак си зацикляме. От една страна знаеш, че то съществува, но, от друга, отлагаш използването му. В деня обаче, в който отлагането приключи и опиташ различното и прогресивното, за теб започва следващото ниво. Ниво, пълно с нови предизвикателства, преди следващото техно зацикляне…

### Обща характеристика

Съвременните мобилни телефони на всички производители поддържат опции за мултимедия. В този смисъл, независимо от марката, апаратите разпознават графичните формати gif и jpg. При аудио форматите повечето апарати разпознават wav и mid, а някои (като по-скъпите модели на Sony Ericsson, Samsung и Nokia) четат дори директно mp3. Достатъчно е да прехвърлите желания файл в паметта на апарата и след това можете да го изберете като свой собствен начин за позвъняване. Естествено, в света на мобилните комуникации още дълго ще отсъства пълната съвместимост, като WAV-файловете за телефони на някои фирми не се четат в други апарати. Но както е казал поетът – "Стига ми тази награда, за мен то да пее и свири, както аз го желая". Тенденцията при мобилните апарати предвижда в следващите месеци да се появят основно модели с поддръжка на mp3, които ще се продават не заради напъните тип "направи си сам", а заради възможностите, които производителите ще използват след анонсирани сделки за сътрудничество между онлайн платформи за легален даунлоуд и тях – Napster със Sony Ericsson. Nokia с Microsoft, Motorola с iTunes и т.н.

Мултимедийната благодат тепърва ще става масова, като все още се прода-






ват апарати, които не четат или не чуват общовалидните компютърни файлове. Тази им слабост може да бъде силен аргумент, ако си търсиш нов телефон – например, за да не си купуваш такъв. Ако държиш на тези неща, разбира се…

## Съставки

Ако искаш да достигнеш до степента на пълна персонализация, т.е. да си изработиш собствена мелодия за телефона, ще предположим, че притежаваш мобилен телефон на възраст не повече от 15 месеца. Не си мисли, че те надценяваме – дори апарати в ценовия диапазон до 200 лева (Siemens C65 например) вършат работа. За да сме напълно сигурни, че ценните ни инструкции са ти полезни, също така предполагаме, че апаратът ти има вграден минимум инфрачервен порт, а защо не и Bluetooth. Те ще са ти необходими, за да прехвърлиш готовите мелодии от PC-то към апарата впоследствие.

Същата работа ще ти свърши и кабел за данни, чиято цена варира при различните производители и принципно никога не е ниска. Следващият елемент, който ти препоръчваме да притежаваш, е USB-флаш с вграден инфрачервен предавател. Подобна джаджа се продава за суми между 20 и 50 кинта. Ако са ти много, нищо не ти пречи да се комбинираш с приятелите от квартала или други съученици, всеки да участва с пет лева приблизително и след това да си го разменяте с цел повече мелодии в телефоните на всички. Повечето PC-та нямат тази безжична благина, като тя е по принцип стандарт при повечето лаптопи. Ако пък имаш и лаптоп, значи може би няма нужда да ти обясняваме кое как – при теб технологичната инерция е приключила преди време и сега се наслаждаваш на безграничната свобода от мъкненето на три килограма желязо на гръб напред назад.



## Сол пипер

Встрани от хардуерната страна (телефони едно-друго), стои въпросът със софтуера. Принципно се нуждаеш от няколко програми, които впоследствие да ти помогнат да произведеш собствена мелодийка. Едната от тях се нарича CD Ex – *cdexos.sourceforge.net* (да не се бърка с платената Easy CD Extractor). С нейна помощ ще можеш да копираш любими парчета от компактдиск във формат WAV или mp3. Ще сваляш, защото пиратството ти е органично противно и не знаеш откъде да си намериш mp3-ки, които да използваш директно. Ако пък някой случайно ти подхвърли такава, въпреки угризенията на съвестта ти, заповядай и със същата програма я конвертирай от mp3 в WAV – стига това да е необходимо (виж по-горе).

Друга програма, от която със сигурност ще се нуждаеш, са т.нар. mp3 сплитъри (от английското split – разцепвам). С помощта на този род софтуер ще можеш да произведеш клипче, което да е с относително кратка продължителност, да включва само музикалния акцент, който те вълнува и ти харесва и по този начин да не задръстваш паметта на телефона си. Полезна, но за съжаление платена програма, е Cool Mp3 Splitter. Достатъчно умна, работи 30 дни, след което трябва да се бръкнеш 10 долара. Ако искаш, разбира се. Можеш и по два лева на даунлоуд от специализираните сайтове…

## В заключение

В живота понякога е хубаво да е по-лесно, отколкото по-трудно. Ако искаш, можеш да не полагаш капчица от описаните тук усилия и да се довериш на избора на специализираните сайтове. Вярно, че струва парички, но пък получаваш удоволствието веднага, един вид. Освен това, колкото и да се опитваш, няма да успееш да произведеш някои специфични аудио файлове, които са важната "добавена стойност" към платените услуги – актьорски изпълнения с достатъчна изразително, за да накарат всички да се смеят с глас, когато им ги демонстрираш. Ако това не те вълнува обаче, загуби 10 минути и спести едни пари, с които след това да си купиш сладолед. Голям и шоколадов. Струва си, особено през лятото.

*Сашо Бойчев*

**Здравейте, скъпи читатели на PC Mania! Макар че вече живеем в тропиците и потопът се опита да ни погуби, актуалният брой е отново в ръцете ви и в него също можете да прочетете любимата си рубрика "Писма", известна още като писмопойката. Акцентът през този месец е поставен върху разравянето на стари рани, припомнянето на азбучни истини и кратки напътствия по маркетинг. К'во пък толкоз – лято е. Сериозните теми са за сериозните киселяци. Забавлявайте се.**

***Сашо Бойчев***

# pisma@pcmania.bg

## COUNTER-ДЕДО

*Здравейте, почитаеми г-н Бойчев!*

*От скоро (около 1 година) съм читател на Вашето списание и редовно си го купувам. Не очаквам да публикувате писмото ми, тъй като със сигурност то не е единственото, което Ви се изпраща. Все пак надявам се да му обърнете някакво внимание...*

*А сега по същество! Може би едно от нещата, заради които си купувам PC Mania, е именно рубриката "Писма". Просто няма как – дискусиите са интересни, забавни, но и понякога доста спорни. Към последната група се отнася именно спорът за вече така прословутото в рубриката "ДЕДОВО". Няма как да не остана без мнение след толкова много философствания върху една всъщност не чак толкова завладяваща игра. Да, знам, че в миналия брой обявихте месец Юни за "месец на позитивното мислене и положителния вот", но... вече е Юли (имам предвид месеца на издаване). Иска ми се и аз да кажа нещо по въпроса...*

*И така, след дълги нападки по Ваш адрес, аз реших да се включа като защита! Всъщност не разбирам с какво по-добра е StarCraft от останалите игри? В броя от месец май Делян Петров ми обяснява как "деденцето" било национален спорт в Корея! Ало, тука е България, а не някоя откачена азиатска държава!!! После пък през юлския брой Павел Савов казва, че това било пък вече и "епоха"...*

*Е, съжалявам, ама това вече е прекалено. Как може да ми каже някой, че да гледаш откачени роботчета, събиращи вманиачено зелени газове от една дупка, е епоха?! Стратегията и геймплеят в тази игра ги има, да, но ѝ липсва онази съвременна искрица, която кара днешните геймъри да се зарибяват над много по-завладяващи игри, като WarCraft и Generals например...*

*Пък и не само стратегиите – Counter-Strike (не ми казвайте, че е след StarCraft в класацията, 'щото разликата е само 1-2 гласа), Diablo, дори и Sims си остават едни от най-добрите игри на нашето съвремие. Това е, защото в тях има разнообразие, те постоянно се обновяват и се правят възможно най-интересни за играещия. StarCraft е класика несъмнено, но е твърде еднообразна. Ако WarCraft не е по-добра, тогава защо Blizzard са развили нея като жанр, а не "дедовото"?*

*Интересна или не, играта е навършила годинки и не виждам защо Андрей Христов, който даде началото на тази безкрайна афера (броят за април), се обижда от израза "дедо"??? Това си е истината. Освен това твърди, че тя е дала и началото и основата на геймизкуството... КАКВО ВИ СТАВА, БЕ, ХОРА? Това вече е лудост!!!*

*Основите на геймизкуството не ги дават игрите със спарена графика (познайте кого имам предвид), а техните създатели и стремежа им всяка игра да бъде по-оригинална от останалите с нещо! Казваш ми, че някакво жалко подобие на летателен апарат, на 2 сантиметра от земята, говорещо на развален английски – "Батъл круъзър апарейшънъл", е дало основите на C-S, World of WarCraft или Football Manager 2005??? Е, не – тези, които го твърдят, определено пак трябва да си помислят.*

*Това е от мен, изпращам това писмо с доста голямо количество критика, но и с пожелание към списанието да се развива все така, да радва своите читатели и... да слага малко по-често плакатчета! :)))*

*А Вие, г-н Бойчев, ще се радвам ако все пак публикувате писмото ми. Надявам се това да е отговор на всички онези критики срещу вас и твърдението за "ДЕДОВОТО"! Вярно е, че казахте вече два пъти "краят на аферата", но, моля Ви, напишете го и поне над моето писмо...*

*Йордан Шанов dnm@gbg.bg*

"Дедовото" си е "дедово". Както вече споменах веднъж, получих пипане по челото свише и зарових всичката си неприязън към този жив паметник на гейминга. Ти харесваш Counter-Strike – жестоко. Благодаря ти, че подкрепяш вече отхвърлената от мен кауза, но наистина смятам, че трябва да оставим доайените на мира. А хубави игри винаги ще има. Аз сега харесвам San Andreas, а ти?

## ЗАЩОТО ОНЛАЙН ИГРАЕМ

*HI на всички любители на MMOРПГ!!!*

*Та пиша ви за първи път, ама как да ви кажа, че исках първото ми писмо да бъде за нещо хубаво, ама то виж к'во излезе – че в него ще ви оплюя здравата! Ето за какво говоря – как може да сте писали само за едно единствено MMOРПГ!!! и то е WORLD OF WARCRAFT! Абе, хора, за вас други MMORPG-та не съществуват ли, бе??? Страшно ме изнерви фактът, че сте писали за абсолютно всичко относно WOW обаче абсолютно нищо за велика игра като LINEAGE 2 или да кажем например за MU online (играл съм ги и двете).*

*LINEAGE 2 лично мен пò ме кефи от WOW (но това си е само мое лично мнение, което не натрапвам на никого, а вие го правите като пишете само за тоя WOW и не обръщате никакво внимание на други MMOРПГ-та.)*

*Все едно другите са боклуци, на които не трябва да се обръща никакво внимание, което е една ОГРОМНА грешка). Видях, че в новия брой май ще има някаква статия за LINEAGE 2 (може и да се лъжа не разбрах много добре), но... сетихте се прекалено късно!*

*ПП: Не смейте да се опитвате да ме затапите или нещо от тоя сорт щото каквото и да кажете, няма да сте прави !!!*

*ППП: И, второ, статиите ви са прекалено кратки!!! От тях не се разбира и за 1/10 от играта, пък системата ви за оценяване е пълен боклук.*

*StormGuard*

*Боби Ангелов dungeonlord@abv.bg*

Ех, Боби, защо понякога просто не разлистиш старите броеве и защо просто не попиташ някой приятел, който си спомня, че за Lineage сме писали още с появата на този феномен! Още в брой 7 от 2002 година можеш да прочетеш за историята на онлайн гейминга, проследена от



**Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.**

появата на MUD до наши дни, сиреч MMORPG-вълната, която води началото си именно от началото на 2002-ра. В брой 3 на 2004 година пък има специален материал за MMORPG, точно в разгара на интереса към този тип игри в България и много преди появата на World of WarCraft. Така че, приятелю, не се съмнявай в любимото си списание – ние пишем, следим и творим всичко най-ново и актуално в бизнеса. Ти просто си купувай следващия брой, за да няма изненади след години, че нещо пак си пропуснал...

### РЕВОЛЮЦИИ ИЛИ ПОЛЮЦИИ

*Здраве желаем, хора от PC Mania (сигурно сте го забравили тоя поздрав от часовете по физ(не)култура, ама мене още ме кефи). Все мисля да ви пиша, ама нà – отлагам, както отлагат чичко Duke Forever (вече така му викам по обясними причини). Ма т'ва не е 'сичко и аз кат' него съм сменил неколко платформанси (той – графични, аз – PC-та) докато ви чукна (не се стрескай, бе, Сашо, става дума за некой ред пред монитора). И така тоя светъл ден дойде. Амчи значи следя туй списание (сори, малко съм повлиян от статията на Пламен Димитров от брой 4 за тая изродщина – Country Justice… дори не си струва да дописвам, всички се сещат, умрех (даже два пъти) от смях докато я четох, просто стильт му на писане е върхът)... та следя ви от толкова години, че не мога да ги сметна. Просто не съм ъпгрейдвал (нали така се пише на родния ни език тая дума?) мозъка си оттогава. Та с т'ва словоизлияние искам да кажа (м'не, по-скоро да напиша), че, така да се каже, обективно погледнато и ако вземем под внимание в известна степен без да конкретизираме отделните факти (приличам ли на некой политик, бе, Сашо, за по-дълго и по-дипломатично Бойчев), тази съвкупност от целулозни продукти във формат В/Ш/Д 29см/20,5см/0,5см, подредени номеронарастващо, изпълват душата ми със задоволство – просто си купувам списанието с кеф (и дискове, разбира се). Обаче минавам към критиката.*

*Честно да ви кажа новият начин за изписване на имената на игрите ми се струва семпъл и някакси не хваща окото, както преди. А още нещо – то разбирам рекламата е хубаво нещо – шаренко, веселичко и кинтички носи, ама чак па толкоз?! Все едно си купувам някакъв рекламен каталог с една-две статийки за игри да не е без хич.*

*Сега, Сашо, знам к'во ще кажеш – то без пари от реклами откъде хартийка, мастилце за "цветовье и всекакви такива гъзарийки"(цитат от статията за Country Justice-а). Ама – както се казва – пълен съм с ракия и нови идеи. Една от тях е да направите от рекламните материали отделна книжка към списанието с надпис: "Който чете, пичели, който не чете, ни пичели". Еми пичове т'ва е от мен и другото ми аз, и не приемайте критиката ми като обида, тя е само приятелска и за майтап!*

*Ваш фен, съхраняващ списанията си в кашон (не, не от фритюрник – изтърка се вече) от нещо друго. Може би ще познаете?*

*P.S. Прекалих ли с тея скоби или аз така си мисля? Чакам отговор не по мейла, а по гланцираните страници!*

*Гошо the RiPPeR*
*go6koubavetsa@mail.bg*

Идеите ти, Гошо, биха предизвикали революция в дистрибутирането на медиите. За съжаление обаче не в посоката, в която ти си мислиш, а в напълно противоположната и по нанадолното.

Караш ме да разравям архивите си и да преглеждам дебелите книги по маркетинг, но светът така е устроен, щото в печатните издания да има рекламни карета. Красиви или не, съдържателни или не – не там е въпросът.

Те са онази добавена стойност, която съчетава приятното с полезното – четеш си за актуалните тенденции в онлайн игрите и хоп! – реклама, която ти обяснява къде и как можеш да разцъкваш в Интернет, ако връзката ти вкъщи е бавна. Това е само пример. Не подценявай рекламата, един вид.

# BEST FREE SOFT

програмите са на диск 1

## SpyBot Search & Destroy

verion: 1.4
size: 5.0 MB
OS: Win ALL
**site: www.spybot.info**

След целия наплив на спайуер, адуер и подобни боклуци, които ни заливат докато се ровим кротко из нета, не може да не сте се срещнали с най-добрата програма за тяхното премахване – SpyBot Search & Destroy. Наскоро се появи нейната най-нова версия 1.4, която окончателно ѝ затвърди първото място на почетната стълбичка за борбата с тези нови гадини. Ако сте използвали програмата и преди, няма да имате проблем и с тази версия – всичко си е като преди, просто са добавени няколко нови екстри, които са сложени в менюто Mode, показващи се като сложите отметка на Advanced.

След това, долу в ляво на прозореца на програмата се появяват три нови менюта – Settings, Tools и Info & License. Във всяко от тях има доста интересни неща за разглеждане и пипане. Обновен е и интерфейсът, но това, което най-много радва, е определено по-бързата работа на продукта. Ако не сте виждали този софтуер, сега е времето да го направите – гаранция, че PC-то ви ще си върне доста от бързината!

## !Custom Addressbook

verion: 1.1
size: 315 KB
OS: WinALL
**site: http://www.freebyte.com/addressbook**

Много малка лесна и супер гъвкава програмка за управление на имена, адреси, телефони и всякакви контакти, които пазите на компютъра си за хората около вас. След като си качите програмата, имате колкото искате време да организирате контактите си. Разбира се, програми от този сорт има колкото искаме, но !Custom Addressbook предлага няколко екстри, обикновено запазени за платени програми.

Първата от тях е, че можете сами да дефинирате категории (РАБОТА, УЧИЛИЩЕ, КЛУБА и подобни). Втората е, че може да направите в тях колкото искаме подкатегории! Както и да изтриете тези, които не искаме или не ви трябват (фиксирана е само All). Подкатегориите могат да са неограничен брой и вие дефинирате какво да има в тях, колко реда да е полето за попълване, какво име да има и какво да съдържа. Примерно – правите категория КЛУБА, в нея указвате да има име, колкото искате мобилни и стационарни телефон, адрес, мейл, url, град, държава и каквото още там искаме... Повтаряте тази операция колкото пъти ви е нужно, после написвате данните и имате перфектната информация с големина около 500 KB. Която освен всичко, можете и да криптирате или да направите невидима за другите потребители на компютъра, както и да си я пратите по електронна поща, за да имате достъп до нея навсякъде. Освен това може да отпечатате всяка категория или само определен контакт по всяко време. От това по-добра организация – здраве му кажи. А и е безплатна на всичкото отгоре.

## ColorMania

version: 2.2
size: 586
OS: WinALL
**site: http://www.blacksunsoftware.com/**

Ако се занимавате с графика, уеб или друг дизайн, програмирате или друга работа, свързана с цветове или просто искате да знаете какъв точно е цветът на "ето онова зелено от картинката, дето ми седи на десктопа", на помощ идва ColorMania. След като я инсталирате и пуснете, натискате и задържате пипетката (намира се при падащото меню Zoom) и веднага виждате колко е стойността на зеленото. Стойностите могат да се покажат в HTML hex, Delphi Hex, VB Hex, C++ Hex, RGB, RGB процентна стойност, HSB, CMY, CMYK или HLS цветови модели. Освен това имате и цветова палета, с които избраният цвят си допада (Maching Colors) с друг цвят, както и вградено увеличаване до 20 пъти с цел да е по-точно избирането на окраската.

## Mousotron

version: 4.6
size:700 KB
OS:WinALL
**site: http://users.pandora.be/eclypse**

Точната идея за правенето ѝ е неясна, а функцията ѝ е да измерва колко пъти сте натиснали и кой бутон на мишката, колко знака сте написали на клавиатурата и колко метра сте търкаляли компютърния гризач по масата! Пряко това всичко е направено перфектно – има инсталатор, ънинстал, поддържат се дори английски и европейски метрични единици и уплодването на вашите резултати онлайн! Единственото обяснение за наличието на Mousotron е съществуването на супер гадни и претенциозни шефове, които плащат на клик и натиснат клавиш... Луди белгийци...

## Win32Whois

version: 0.9
size: 20 KB
OS: Win ALL
**site: http://www.gena01.com/win32whois/**

Това е безплатен (разбира се), малък и работещ тул, който ви позволява да измъкнете доста информация за желан от вас домейн. Win32Whois показва името на хоста, IP адреса и може да генерира детайлен списък от наличната информация за този сайт. Всичко това може да бъде запазено в текстови файл за по-нататъшна употреба по начин, който на вас ви харесва. Поддържат се HTTP, SOCKS прокси 4 и/или 5 със или без ауторизация.

## Calendar

version:3.1
size: 180 KB
OS: WinALL
**site: http://www.geocities.com/cgopg/**

Тази програмка, както сте разбрали от името ѝ вече, е календар, който побира всичките събития, които имате да вършите от 01.01.1900 до 31.12.2099-та година! В нея са включени, няколко основни празника – Коледа, Великден, Хелуин, Свети Валентин, Деня на майката и бащата и кога се сменя часовникът с час назад и напред, плюс фазите на луната. А на вас се пада честа да я донагласите по ваш избор – рождени дни, празници, срещи и подобни. Освен това тя показва оставащите дни до събитието, както и какво да направи програмата на този ден. Всичко това може да бъде направено на .html файл, който да си гледате без самата програма, разпечатате или да сложите на сайта си. Супер хитро, леко и приятно програмче, каквото и да си говорим...

## Magnifixer

version: 1.3
size: 494 KB
OS: WinALL
**site: http://www.blacksunsoftware.com/**

Както подсказва името на този софтуер, целта му е да увеличи избрана част от това, което е на екрана ви в момента. Това се прави по възможно най-лесния начин – просто пускате Magnifixer и където е маркерът на мишката ви, на отделно прозорче виждате какво се намира под него, увеличено до максимум 15 пъти! Така може да погледнете загладените визуално букви на My Computer и да разберете, че всъщност те са много ръбати и написани от правоъгълничета, а сянката, която хвърлят, е просто супер грозна. Това само при увеличение по 15, разбира се...

## ShutDown

version:1.3
size:884 KB
OS:WinALL
**site: http://www.tdnsoftware.com/**

Операциите Turn Off, Lock Work Station, Reboot, Sleep, Hibernate и Log Off отнемат, по неясна причина, значително количество време и кликане. След като инсталирате тази програмка, всяко от тези рутинни действия се оказва на 2 (два) клика разстояние – с първия (десен) показвате меню, с втория (ляв) избирате действие. Всичко това е подправено и с добро количество екстри, не заема никаква памет (100 k), не ползва регистрите, а премахването му (ако въобще ви се наложи такова действие, в което се съмнявам), става с изтриване на фолдера с негово име.

## TimeLeft

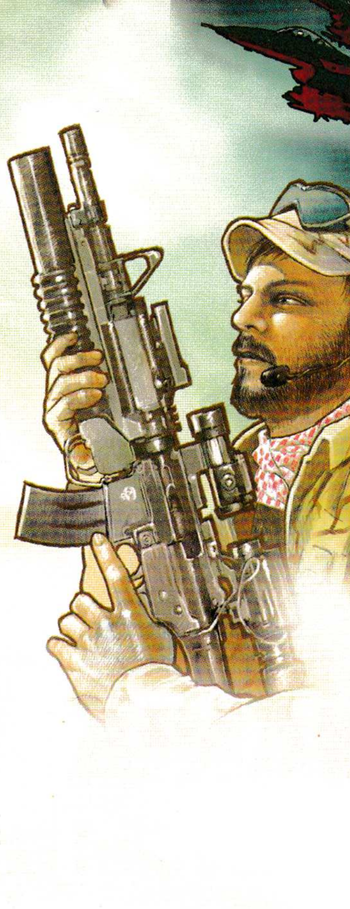
version:3.06
size: 1.4 MB
OS: WinALL
**site: http://www.nestersoft.com/**

Това приложение е часовник с аларма, хронометър с нормално и обратно броене, таймер, и програма за синхронизиране на времето с атомните часовници по света. Като екстра се брои, че ползва скиновете на WinAmp за визия и текст. Когато настъпи събитието, за което сте го настроили, може да се пусне музика, да се покаже съобщение, да се отворят документи или дори уебстраници! Всичко това може да се настройва по ваш вкус, не е лакомо за системни ресурси и не пречи на работата ви.




**PC MANIA**
**7/2005 CD#1**





## ИГРА
BATTLEFIELD 2

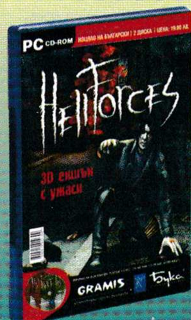
## ЦЯЛА ИГРА
SILENCE OF THE CHICKS [arcade]

## ТРЕЙЛЪРИ
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5
MYST 5
NEED FOR SPEED: MOST WANTED
PRINCE OF PERSIA 3
GTA: SAN ANDREAS
QUAKE 4

## BEST FREE SOFT 07/2005
SPYBOT SEARCH & DESTROY 1.4
WIN32WHOIS 0.9
SHUTDOWN 1.3
MOUSOTRON 4.6
COLORMANIA 2.2
MAGNIFIXER 1.3
TIMELEFT 3.06
CUSTOM ADDRESSBOOK 1.1
CALENDAR 3.1




## ИГРА
AREA-51




Първото изречение на играта ..........
е: ..........

Моля, напишете своя телефон, при евентуални проблеми с доставката:

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

Може да си изрежете обложка за дисковете!





**АВТОРИ**

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димо̀
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

**ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ**

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

**РЕДАКЦИЯ**

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

**РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ**

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

**ИНТЕРНЕТ ОТ**

Headoff G. I.
*http://www.headoff.biz*

**СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ**

ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net
032/ 630-642